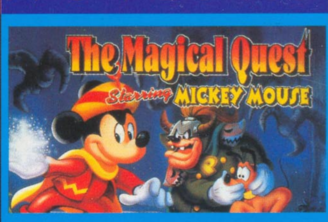
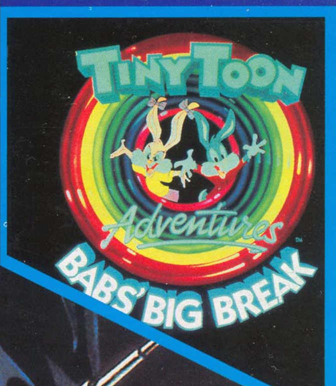




NOVEDAD



NOVEDAD



SUPER STAR WARS™

EL PRINCIPE VALIENTE

- El enfrentamiento entre la LUZ y las TINIEBLAS

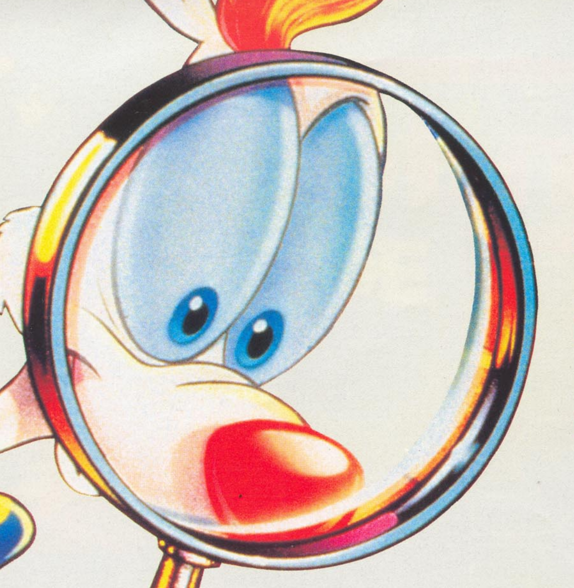
SPIDERMAN 2

- El héroe del cómic ¡ahora en tu pantalla de GAMEBOY!

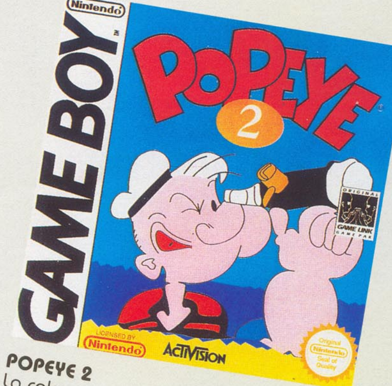
CLUB NINTENDO

- Te lo contamos todo sobre cómo funciona nuestro CLUB

Número 3



NO LES PIERDAS LA PISTA



POPEYE 2
La calma durará poco. El malvado Brutus va tras Popeye y sus inseparables amigos. Esta vez, hay un fantástico tesoro por medio.



PHANTOM AIR MISSION
A los mandos de un fantástico F-14 Tomcat, podrás surcar el cielo y borrar del mapa a todos tus enemigos.



SUPER HUNCHBACK
Has de rescatar a la dulce Esmeralda. Muchos lo han intentado, pero nadie lo ha conseguido...





ROGER RABBIT
La liebre favorita de la ciudad tiene que darse prisa. Su amada Jessica ha desaparecido.



STAR TREK
El destino del mundo está en tus manos. Y en las del "Disrupter". ¡No hay tiempo que perder!



SUPER MARIO LAND 2

Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario. Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario.
Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora.
La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...

LLEGA SUPER MARIO LAND MULTIPLICADO POR 2

Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2.
El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música.
¡Vaya título!

GAMEBOY™ Nintendo

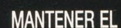
ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



CRUZARTE EL ESTADIO DOMINANDO EL BALÓN CON LAS INCREIBLES TRES DIMENSIONES DE **SUPER SOCCER**, LAS LOCURAS DE UN DIVERTIDO REPARTIDOR DE PERIÓDICOS EN **PAPER BOY 2**, EL TOPE DE MÚSICA Y JUGABILIDAD DE **SUPER CASTLEVANIA IV**, MANTENER EL CONTROL DE LAS METEÓRICAS TURBONAVES DE **F-ZERO**, UNA VOLEA AL FONDO DE LA PISTA DE **SUPER TENNIS**, LA HIPER-VELOCIDAD DE JUEGO ALCANZABLE EN LA GALAXIA DE **SUPER R-TYPE**, LAS MIL Y UNA PUERTAS DE LA MANSIÓN DE **THE ADDAMS FAMILY**, UN PRESSING CATCH FUERA DEL RING EN **SUPER WWF WRESTLEMANIA**... JUGARLO PARA CREERLO.







¡BESTIAL!

Un super software que sólo SUPER NINTENDO podía poner en pantalla. No irás a perdértelo, ¿eh?

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo®



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Editor: Super Mario
Director: Gabriel Nieto
Redactores: Mercedes Barrio, Ana Isidoro, Jose Luis Rovira, Francisco del Puerto

Diseño Gráfico: AD Agencia de Diseño
Fotocomposición: ClickArt
Impresión: Altamira

CLUB GAME BOY Y SUPER NINTENDO
ERBE SOFTWARE, S.A.
C/Serrano, 240
D. L. M. 32282- 1992

INDICE



LO ULTIMO PARA SUPER NINTENDO



HYPERBEAM es el nuevo accesorio de SUPER NINTENDO, ¡imagínate!, un control pad a distancia, sin ningún tipo de cables, que te permitirá jugar a gran distancia de tu consola y de la manera que prefieras: de pie, de lado, saltando, "haciendo el pino"... ¡como más te guste!. Para que esto sea posible, se incluye un receptor de señal que puedes colocar en cualquier punto próximo a la pantalla. Cómodo, sencillo, útil... y lo mejor, es que, ya no te queda casi nada para disfrutar de él, ya que ERBE se va a encargar de distribuirlo en el mes de abril, aproximadamente... ¡qué gozada!.

¡¡ ATENCIÓN!!... EL CLUB NINTENDO CAMBIA DE DIRECCIÓN

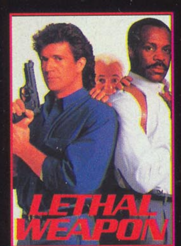
En nuestro contínuo afán de mejorar el servicio a los clientes, hemos adquirido unas nuevas oficinas con mayor capacidad y una nueva centralita telefónica. Esto nos permitirá a partir del 8 de Febrero contestar un mayor número de llamadas, atender muchas más cartas, y en definitiva ofrecer un servicio de mucha mayor calidad si es que ello es posible.
El nuevo teléfono para consultas generales será:

(91) 562 83 01

Y el teléfono secreto (ya sabes, exclusivo para socios):

(91) 562 86 20

¡Recuerda que este número sólo servirá para aquellos que acrediten previamente su identidad!



¡VA DE CINE!

OCEAN de nuevo se ha encargado de versionar para SUPER NINTENDO uno de los mayores éxitos de taquilla en los últimos tiempos...¡ARMA LETAL 3!. Hay mucha acción, y "montones" de misiones por completar, ya que ha reunido las "cosas" más interesantes de cada parte.
Tendrás que: rescatar a la chica, perseguir a los narcotraficantes, y arrestar, si eres lo suficientemente hábil, al policía asesino. Y todo esto para la próxima primavera, por supuesto, de la mano de ERBE.

CD ROM PARA SUPER NINTENDO

Todavía queda, eso es cierto, pero que la espera va a merecer la pena, es un hecho. Sin duda, que SONY se haya encargado de realizar "esta maravilla", es una garantía de calidad. Y tenemos muestras de lo que nos espera, ya que han llegado a nuestras manos imágenes de juegos para CD ROM de SUPER NINTENDO: DRAGON'S LAIR, THE 7 TH GUEST, y son, ¡cómo te diría yo!, sorprendentes, impactantes... ¡hay que verlo!. No te impacientes demasiado, a lo mejor vas a poder disfrutarlo antes de lo que creías... ya que, en ESTADOS UNIDOS, tienen previsto su lanzamiento a mediados de este año 93, ¡y eso significa que el tiempo corre a nuestro favor!



BUSCAMOS JUGONES

Por ampliación del departamento de atención a los socios, necesitamos contratar personas que reúnan los siguientes requisitos:
1. Gran habilidad para terminar cualquier tipo de juegos.
2. Buen nivel de redacción.
3. Soltura para hablar por teléfono.

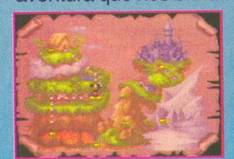
TODOS LOS CANDIDATOS DEBERAN SER MAYORES DE 18 AÑOS.
Los interesados deberán enviar un curriculum con sus datos personales y foto tamaño carnet, indicando edad y teléfono de contacto y poniendo en el sobre: referencia Jugones. La dirección a la que debes enviarlo es:
CLUB NINTENDO
C/ SERRANO, 240 - 1°B
28016 MADRID

THE MAGICAL QUEST OF MICKEY MOUSE



Walt Disney se sentiría orgulloso de ver a uno de sus personajes preferidos haciendo lo que siempre hizo... divertir y asombrar a todos sus admiradores, como si el tiempo no hubiera pasado. Es por eso que esta maravillosa aventura que nos brinda CAPCOM para SUPER NINTENDO, ha respetado e incluso resaltado, todas las características no sólo de MICKEY, sino también del increíble mundo DISNEY. Los gráficos, colores, animación de personajes, música... todo está perfectamente pensado para conseguir que, desde el principio la magia se apodere del ambiente.A lo largo de todo el juego, se encuentran objetos especiales: lámparas mágicas, monedas, cerezas gigantes "voladoras"... ¡es un continuo encuentro con lo insospechado!, que llega a su punto culminante cuando se comprueba la polivalencia de MICKEY, utilizando su disfraz de mago, impresionando con brillantísimos actos de magia, o el de bombero , con el cual tiene un potente chorro de agua, capaz de eliminar a algunos de esos molestos "bloquecillos"... y por último el de Montañero, con el que se convierte en el más valiente y elegante, además de permitirle escalar a una velocidad de vértigo, gracias a su cuerda y gancho de agarre. No he mencionado que la finalidad de esta aventura es que MICKEY encuentre a PLUTO... pero es difícil acordarse de esto una vez que se conecta este título en la SUPER, ya que todos tus sentidos se verán inundados de magia, y la misión carecerá de importancia, sólo se podrá hacer una cosa...¡disfrutar de esta maravilla puesta en cartucho!.

Todo está perfectamente pensado para conseguir que, desde el principio la magia se apodere del ambiente

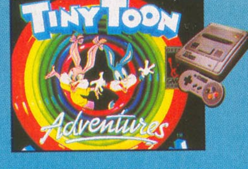








TINY TOON



Buster Bunny es un conejo, simpático e inquieto, que va a tener oportunidad no sólo de divertirse sino de contagiar su "locura" a todo aquel que quiera compartir sus "andanzas" con él... Imagínate lo que va a ser capaz de hacer en lugares tan dispares como: La Universidad de Dibujos Animados ACME, El Viejo Oeste Americano, el Estadio Acme Acrus... Y con enemigos casi tan bromistas como él: Calamity Coyote, Montana Max, Dizzi Devil... Son seis niveles para disfrutar "a lo loco", ¿o debería decir 11?... Yo creo que sí, ya que si se acaba con éxito un nivel, saldrá una rueda de la fortuna,"¡menuda suerte!", que te ofrece estos cinco subjuegos: El Misterioso Juego del Peso (comparar el peso de los "estrambóticos" personajes), el Comathon Hamto(que tiene que comer manzanas en un tiempo"mini"), el Bingo Gogo de Plucjcky Duck (un bingo " a lo Tiny Toon"), Campeonato de Squash de Furrball (un squash "muy particular") y Encuentra a tus amigos (sencillo, ¿no?)... Realmente es imposible pensar cómo se podría haber llamado este juego si no existiera la palabra AVENTURA, ¡lo podrás comprobar!



BATTLE CLASH

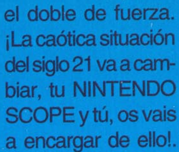


No es sólo una novedad para SUPER NINTENDO... es lo último para el NINTENDO SCOPE. La vida ha cambiado mucho en el siglo 21, la desolación impera en la tierra y las masas tienen un único divertimento: el Battle Game, un enfrentamiento entre gigantescos humanoides llamados "Standing Tanks" o STs. Si no se logra vencer, es mejor morir, porque si no deberás dedicar el resto de tu vida a servir al vencendor... Parece que esta situación tan lamentable no tiene solución, pero es aquí donde apareces tú, con tu NINTENDO SCOPE, ¡y lo que haga falta para solucionar esta catástrofe!... No va a ser fácil derrotar a los ocho expertos y entrenados pilotos, cada uno de ellos con un STs diferente, y un objetivo común: acabar contigo. Pero ellos desconocen tu habilidad, y toda la capacidad de tu ST FALCON, ¡puedes y debes enfrentarte a tanta injusticia!. Y si tienes un compañero que quiera unirse a la "lucha contra el mal", escoge la modalidad de dos jugadores para poder alternarte y así, enfrentarte a los mismos enemigos, pero con el doble de fuerza. ¡La caótica situación del siglo 21 va a cambiar, tu NINTENDO SCOPE y tú, os vais a encargar de ello!.





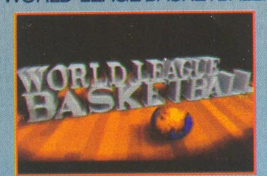




WORLD LEAGE BASKETBALL



Conoce a los mejores jugadores de baloncesto del mundo, que forman sesenta equipos, divididos en 6 conferencias que compiten por el título de Campeón del Mundo. Estudia las "ayudas" que te brinda WORLD LEAGE BASKETBALL:



1/ elegir equipo viendo las características técnicas de cada uno, 2/ seleccionar estrategias ofensivas o defensivas y cambiarlas si lo crees conveniente, 3/ pantalla del entrenador que te ofrece: pedir tiempo muerto, ver las estadísticas de partidos, lo cual te permite comprobar la condición física de los jugadores, faltas personales, y por supuesto, hacer los cambios que creas pertinentes en tu equipo, 4/ posibilidad de salvar, ¡hasta cuatro ligas de partidos!, 5/ medir tus fuerzas con otro deportista "nintendiano", ya que es para dos jugadores, 6/ un sistema de gráficos digitalizados que...¡tienes que verlo!. Técnicamente no le falta ni un solo detalle, y "humanamente" hablando, cuenta con un sonido ambiente que anima con verdadero entusiasmo, ¡lo que se merece todo un campeón de SUPER NINTENDO!... "¡Encesta!, ¡de tres!, ¡pasa, pasa!"... acabarás gritando a tu oponente, o incluso a ti mismo, no porque estés "perdiendo facultades", sino porque, con WORLD LEAGE BASTKETBALL, la emoción no conoce límites.



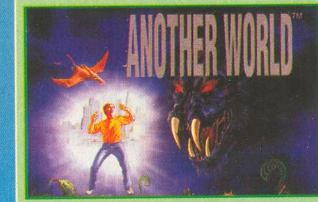




ANOTHER WOLRD

Ya tuviste un anticipo en la "Ultima Hora" del número dos de nuestra revista. Pero, ¡hay que insistir!, porque es nuevo, diferente, sorprendente...¡otro mundo!.

Desde el principio, debido a sus gráficos vectoriales, digitalización de voces, animación rotatoria... intuyes que te espera algo inquietante, peligroso, oscuro... y poco a poco, te das cuenta de que no estabas en ningún error... El juego consiste en ir estudiando cuidadosamente los diferentes escenarios, para evitar las trampas, que aparecen de forma continua y sobre todo, inesperada: aliens, sanguijuelas mortales, inundaciones, rocas que caen... Cualquier detalle, por insignificante que parezca, es vital: recoger un elemento en un momento determinado, buscar amigos que te ayuden, elegir el camino a seguir correctamente... ¡Armate de paciencia y presta toda tu atención!.



"Soy Lester Knight, estoy bastante confuso, pero recuerdo que todo empiezó en una noche cualquiera... una tormenta se iba aproximando, mi laboratorio estaba aparentemente normal...y yo iba a probar si mi nuevo experimento el "acelerador de partículas", tenía éxito... Había una extraña calma... De repente, la tormenta estalló, y un predestinado rayo, dió en el justo momento y lugar para provocar una explosión... ¡fue espantoso!... se produjo ¡lo peor!, una desintegración de partículas...¡no tuve tiempo de reaccionar!, mi cuerpo se trasladó a "otro mundo"...

¡Te necesito!, ¡tengo que salir de esta pesadilla!, ¡quiero volver a mi mundo!, ¡por favor, a y u d a m e!..."

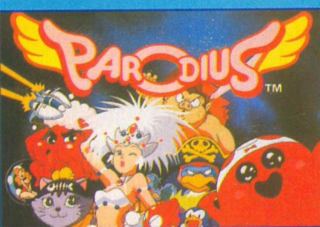






SUPER PARODIUS

"¡La loca historia del GRADIUS!", se presenta en SUPER NITENDO, bajo el título de PARODIUS... Podrían ser naves súper modernas, pilotos con esbeltas figuras... pero no, Konami ha tenido la genial idea de realizar algo totalmente original... un estupendo juego de "naves", pero en plan divertido... El malvado es un misteroso molusco al que llaman Gran Pulpo, y el héroe indiscutible: MISTER PARODIUS, (que tras ver algunas "telenovelas", se plantea si será su padre el GRAN PULPO). Sus fieles aliados son también "dignos de verse": VIC VIPER, una nave, "clavada" a un delfín, TWIN BEE ¡el mejor utilizando el escudo!, y PENTARO que maneja una pistola de aire y en apariencia parece el más duro de sus amigos. Igual de "curiosos" resultan los enemigos: un "pajarraco" con enormes dimensiones, que se queda sin una sola pluma cuando acabas con él, una "Chicabombón" ¡con un tamaño, que en fín...seguro que os gusta a más de uno!...



payasos, abejas, pingüinos... Es la diversión "puesta en pantalla", con toda la técnica a la que SUPER NINTENDO y KONAMI nos tienen acostumbrados.











NOVEDADES

GAMEBOY PRODUCTIONS PRESENTA

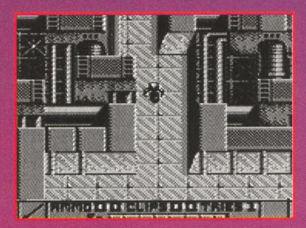
LAS PELICULAS MAS TAQUILLERAS DE LOS ULTIMOS TIEMPOS, AHORA EN TU PORTATIL PREFERIDA.

ALIEN 3

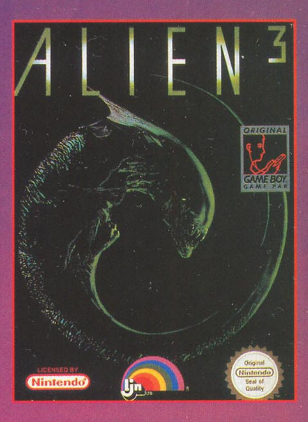


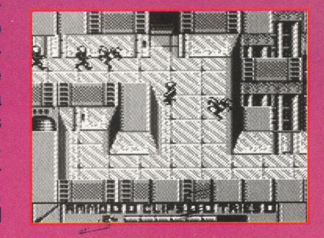
Ripley, una chica extremadamente delgada, con extraño aspecto, y la angustia reflejada en su rostro, es el único superviviente humano del aterrizaje forzoso de la nave SULACO. Se encuentra en la enfermería del FURI 161, una prisión abandonada, con aspecto infernal, tenebroso... Ripley ya ha pasado por la horrorosa experiencia de enfrentarse a alienígenas que comen carne humana, y que se reproducen con una rapidez, ¡casi diabólica!. Desgraciadamente, no le va a servir de nada, excepto para revivir los espantosos momentos por los que pasó.... un escalofrío le recorre todo su cuerpo, ¡tiene miedo!... ¡Basta de pensar!, sabe que tiene que moverse deprisa, buscar armas (lanza-

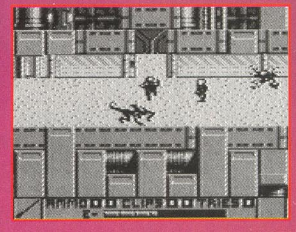




llamas, aguijón eléctrico, cargadores de pistola), el botiquín, que aunque sólo podrá utilizar una vez, puede salvarla del final más espantoso, y el mapa, ¡si lo encontrara!.... Empieza a andar por los interminables pasillos, con la incertidumbre como única compañera, ya que desconoce por completo lo que se puede encontrar. Se aproxima con cautela a un objeto, ya más cerca, lo coge, ¡es el mapa!... rápidamente, lo anota en su inventario... Ripley está sudando, los nervios son inevitables, el peligro inminente, pero con el mapa en sus manos, sabe que tiene alguna posibilidad, una mínima esperanza. Lo observa, debe dirigirse al sistema de ventilación del FURY 161, a recoger más armas. Está asustada, porque sabe que tiene enormes ventiladores cuyas aspas no paran ni un instante de dar un aire "mortal", y ser succionado por ellos es tremendamente fácil... Los alienígenas siguen al acecho, pero Ripley conoce su misión ¡atraparlos a ellos, y a su repugnante reina!... El final de esta pesadilla sólo depende de la fuerza, agilidad y valor de RIPLEY...¡ Procura no olvidar que desde que conectes ALIEN 3 en tu GAMEBOY, TÚ SERÁS RIPLEY!.



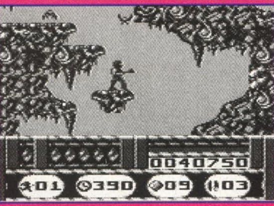


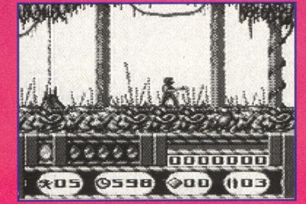


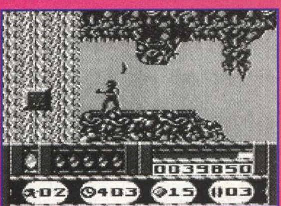
UNIVERSAL SOLDIER



Un UNISOL (Universal Soldier), es un soldado perfectamente preparado para la guerra, con poderes increíbles, carente de memoria y emociones que pudieran interferir a la hora de la batalla. Su intervención en Vietman fue decisiva, ya que solucionaban drástica y "discretamente" operaciones secretas de alto riesgo. Terminada la guerra, todo parecía haber acabado... Pero, desgraciadamente, no todos pueden superar el horror de la guerra: Andrew Scott, es un claro ejemplo. Aprovecha toda su preparación como Unisol, para empezar una campaña de destrucción que sólo otro soldado de su misma capacidad puede parar, su nombre es Luc Devreux. Métete de lleno en tu papel de LUC, y lucha durante 10 niveles divididos en cuatro mundos, contra soldados como tú, entrenados no sólo para combatir, sino también para morir si es necesario, ¡lo único que importa es acabar con éxito la misión!. Las armas de las que dispones son increíbles: minas, shirakin, y la súper arma que destruye todo lo que aparece en pantalla, ¡pura potencia!. Debes ser implacable, y tener un absoluto control de tu cuerpo y de tu mente... ¿crees que podrás convertirte en un UNIVERSAL SOLDIER?...



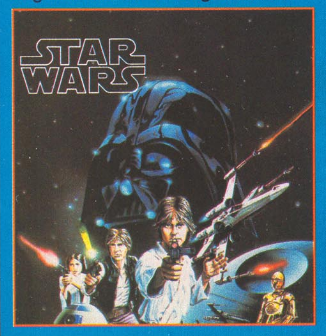




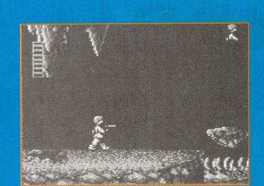
NOVEDADES

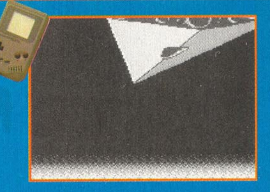
STAR WARS

El tema de este "súper juego", es de sobra conocido por todos los amigos "galácticos" y "nintendianos", ya que sigue el argumento de la segunda entrega de la saga de "La Guerra de las Galaxias", y hay versiones para NES, de la primera y segunda parte... Y ahora, lo más increíble, STAR WARS para SUPER NINTENDO... Todo esto, seguro que aumentará la curiosidad y la expectativa por comprobar cómo tan versionada y compleja aventura "ha quedado" para GAMEBOY. Y es un placer ver que nuevamente la "pequeña portátil" da la talla.



La magnífica presentación da una idea de todo lo que te espera, en cuanto a gráficos y sonido. Y,¡empieza la aventura! con LUKE SKYWALKER como protagonista, aunque más adelante podrás "cambiar" y ser HAN SOLO o la PRINCESA LEIA... Pero, sin duda alguna, LUKE es el personaje más "auténtico", ya que es él quien tiene que rescatar a sus amigos, encontrar a Yoda, aprender a ser un caballero JEDI, utilizar los poderes de la Fuerza con sabiduría, y por supuesto, enfrentarse DARTH VADER, en encarnizada lucha contra sus propios sentimientos...



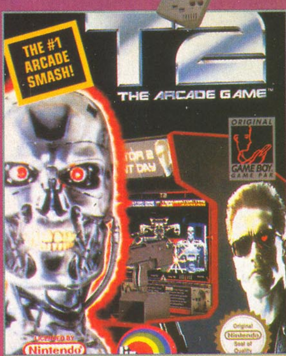






TERMINATOR 2

La versión "peliculera" ya salió para GAMEBOY, pero es tal el carisma de TERMINATOR, que ha dado lugar a una nueva versión. En este caso, un arcade con todo lujo de detalles, sin afán de exagerar, es como el de "la calle", pero para GAMEBOY. Dos Terminators,desde el futuro, han sido enviados a la Tierra: T-1000, el eterno enemigo de la humandidad y tú: un T-800 reprogramado por la resistencia, para salvar a toda costa a John Connor, la única posibilidad que tiene la humanidad. Este interesante argumento, sirve para mostrar un despliegue de armas: (aunque la



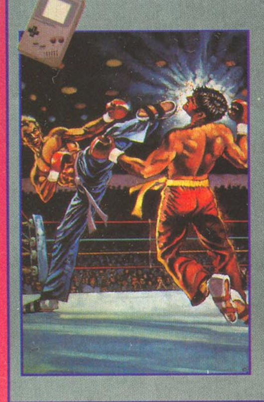
principal es una máquina de hacer fuego con munición ilimitada), también dispones de lanzador de cohetes y granadas, escopeta de apoyo, bomba "rápida"... y un despliegue de enemigos: endoesqueletos, cazadores asesinos aéreos y terrestres, prototipo avanzado del T-1000 (lo último en TERMINATOR destructor, verdaderamente espeluznante)... Y todo esto, con el efecto de cámara subjetiva, es decir, que en ningún momento aparece la figura del TERMINATOR, sino que lo ves, o mejor dicho, lo vives como si estuvieras allí mismo, detrás de tu arma. ¡No hay tregua, ni un momento de descanso cuando el futuro de la humanidad depende exclusivamente de ti!...





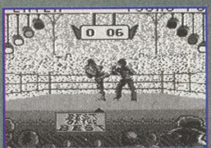


BEST OF THE BEST



Ser uno de tantos, no basta, se trata de ser el mejor, el mejor de los maestros. En una lucha en la que está permitido absolutamente todo, ¡a muerte!. Los puños , patadas y otros tipos de golpes se convierten en un arma letal para tu adversario. No sólo consiste en encajar los golpes y defenderte de ellos, deberás adelantarte a los movimientos de tu contrincante.Tendrás que poner a prueba, no sólo tu fuerza, sino también tu destreza y agilidad de movimientos. Te trasladarás al mundo de las artes marciales con todo lo que ello conlleva: perseverancia, fuerza, entrega, y toda tu capacidad de concentración. Es mucho más que un deporte, va más allá de las artes marciales, es la filosofía oriental trasladada a tu GAMEBOY



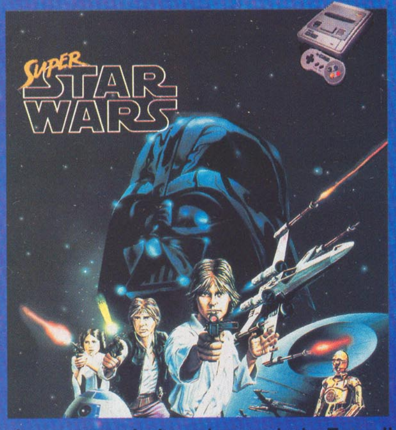








¡QUE IDEA!
erbe
PARA TU GAMEBOY
LIGHT BOY
Nintendo GAME BOY
VIC TOKAI INC.
Con el nuevo LIGHT BOY sí que vas a llegar
hasta el final ¡consolero aventurero!
Dobla la emoción: LUZ y LUPA, todo en uno.
Hazte con tu LIGHT BOY y PASATELO GAMEBOY
en plena oscuridad.
¡Te regalamos las pilas!
Licenciado por
Nintendo
Official Nintendo Seal of Quality
ERBE
ERBE Software S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 · Madrid 28016
CID FCA!



SUPER STAR WARS

¡ QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE !

Mantener la Paz en las Galaxias fue siempre lo más importante para mí. La Alianza Rebelde ya estaba totalmente establecida y habíamos conseguido robar los planos de la última y más terrorífica arma enemiga: la Estrella de la Muerte, una estación espacial capaz de destruir completamente cualquier planeta. Parecía que el fin del Imperio Galáctico Maligno estaba cerca y mis compañeros y yo pensábamos haber logrado, por fin, nuestro objetivo. Sin embargo fue sólo una victoria aparente. El malvado Emperador Lord Vader y sus Fuerzas Imperiales no se conformaron con su derrota y raptaron a uno de los componentes de la Alianza: la hermosa Princesa Leia, recuperando de este modo los planos de la Estrella de la Muerte, que eran custodiados por ella.
De repente todo volvió a ser como antes, es que ¿nunca conseguiríamos acabar con esta infernal guerra? Lleno de coraje y dispuesto a todo, decidí ir en busca de mis compañeros. Estaba seguro de que esta vez acabaríamos, definitivamente, con el terrible Imperio Galáctico Maligno.

EL MAR DE DUNAS

El árido y peligroso desierto de Tatooine fue mi primer destino. Enfrentándome en él a miles de escorpiones de todos los tamaños imaginables, conseguí llegar hasta lo alto de la primera duna donde, confuso por el agotamiento, disparé hacia arriba, lo cual repuso mis energías al instante.





Apenas estaba disfrutando de mi hazaña, cuando fui acosado por una gran multitud de ratas. Pero... de nuevo la fortuna me sonreía y un poco más adelante, ya armado con el Flame Blaster, me encontré con un primer esqueleto. Permanecí en esta zona disparando durante un largo periodo de tiempo a las ratas, consiguiendo de esta forma un arma más potente y reponer mi energía.

Finalmente llegué hasta un pozo de arenas movedizas, Pozo Sarlaac, donde tuve mi primer gran enfrentamiento: un "gigantesco gusano escupebolas" emergía constantemente del pozo sobre mi posición, lanzando sus bolas y larguísimos tentáculos contra mí. Ante esto decidí esperar en los bordes del pozo a que hiciera sus apariciones, señaladas por el tímido asomo de uno de sus tentáculos, y así, sabiendo cuál iba a ser su localización, colocarme lo más lejos posible.





Esta fue la posición ideal para destruir las bolas que me lanzaba, disparándolas en diagonal hacia arriba y también para hacer blanco sobre su cuerpo. De este modo pude acabar con él, después me reuní con C3PO y abandoné definitivamente el desierto.

TATOOINE I







Montado en mi vehículo, Landspeeder, tomé rumbo hacia el Sandcrawler. Pero llegar hasta allí no fue nada fácil, antes tuve que dar fin a doce "jawas" enemigos en mi camino. Para ello dirigí mi nave siempre hacia el frente moviéndome de izquierda a derecha y disparando cuando se aproximaba algún jawa en su vehículo. Si alguno de ellos se acercaba demasiado, yo retrocedía a la vez que me colocaba justo enfrente para destruirle y todo ello sin girar en ningún momento mi nave, con ello me aseguré de que ningún enemigo me pudiera atacar por la espalda. Una vez destruidos todos me dirigí a toda velocidad hacia el Sandcrawler.

FUERA DEL SANDCRAWLER



Saltando de plataforma en plataforma pude llegar hasta la parte más alta del Sandcrawler y allí reponer la energía perdida durante el ascenso.
Después de ello me dirigí hacia la derecha y eliminando una serie de cañones que iban apareciendo a mi paso, llegué hasta la entrada de esta máquina infernal que aparecía marcada mediante una flecha roja. Disparé por curiosidad justo encima de la flecha y de nuevo fui recompensado con un arma más potente y una vida más.



... A FIN

INTERIOR DEL SANDCRAWLER



El primer gran peligro, en esta gigantesca máquina, fue atravesar una zona en la que "cápsulas lanzaiones" lanzaban continuamente su armamento contra mí. Afortunadamente descubrí en seguida la forma de acabar con ellas: sólo podia destruirlas si las disparaba en el momento en que su protección contra disparos se encontraba abierta.

Más adelante unas barreras láser, de color verde, bloquearon mi camino, pero pude atravesarlas sin problemas, haciendo uso de mi astucia. Me acerqué a ellas para que se activaran y acto seguido retrocedí, desactivándose su mecanismo en ese instante, momento que aproveché para pasar rápidamente arrastrándome por el suelo.

A continuación, después de atravesar cuatro pesadas prensas, tuve que enfrentarme a un enorme monstruo de color verde. Para destruirle me coloqué sobre la plataforma más elevada que existia a la derecha y desde ahí comencé a dispararle continuamente. Esta era la posición ideal para hacer blanco sobre su cuerpo sin apenas preocuparme por sus disparos. Pero...

...aún no había acabado mi misión dentro del Sandcrawler. El gran jefe Jawenko estaba dispuesto a acabar con mi vida lanzándome "gusanos de lava". Ante esto, me dirigí hacia la plataforma de la derecha y sobre ella, disparé repetidamente a su corazón, a la vez que esquivaba sus "gusanos de lava" saltando por encima de ellos. Por fin pude librarme de él y reunirme con R2-D2.

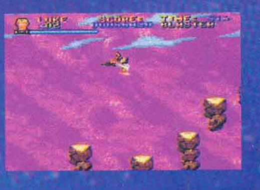








TIERRA DE LA GENTE DE ARENA



En el interior de una angustiosa cueva, y saltando de piedra en piedra a través de un enorme precipicio, tuve que caminar con suma cautela, ya que algunas de estas piedras estallaban al poco rato de haberme colocado sobre ellas.

Más adelante destruí a los dos primeros jawas que aparecieron en mi camino, e investigando por esa zona, descubrí una misteriosa sala que se encontraba cerrada. Me adentré en ella y disparé hacia el rincón superior izquierdo, consiguiendo una vida más.



Pero aún tuve que deshacerme de algún enemigo más y, sorteando un gran número de obstáculos, conseguí reunirme con mi amigo Obi Wan Kenobi, quien me entregó el Sable de la Luz.

TIERRA DE LOS BANTHAS



Gigantescos animales lanudos, Los Banthas intentaron arrollarme, pero esta vez era poseedor de una de las armas más potentes. Utilicé mi Sable de Luz para golpearles en el "hocico" y comprobé cómo su vida se desvanecía al instante.

Abriéndome camino de mil maneras, llegué hasta otro gran jefe enemigo. Pero antes decidí investigar por los alrededores al ver, a la izquierda de su morada, una misteriosa sala. Entré en ella y disparando hacia la zona superior izquierda vi como recuperaba todas mis energías.



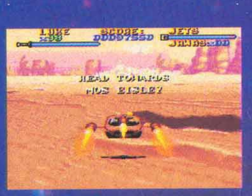


Ahora ya estaba preparado para enfrentarme a este gran enemigo, Mutant Womprat, gigantesca e hiperluminosa rata que destruí rápidamente con mi pistola, saltando y disparándole al mismo tiempo, desde la parte izquierda de la sala.

TATOOINE 2



En mi anterior viaje a bordo del Landspeeder había adquirido la habilidad y conocimientos necesarios como para que más tarde todo marchara correctamente. De esta forma destruir a veinte jawas y viajar hasta Mos Eisley no me planteó ningún problema.





DE PRINCIPIO...

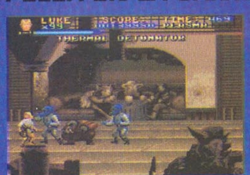
MOS EISLEY



En busca de la cantina de Mos Eisley tuve mi primer encuentro con soldados de las Fuerzas Imperiales que armados, incluso con ametralladoras, se empeñaban en poner fin a mi vida. Pero esto no fue todo. Plantas altamente venenosas cubrían el camino en determinadas zonas, impidiéndome avanzar. Sin embargo esto tampoco fue impedimento para mí. Aprovechando el paso de unos barriles que rodaban por estas zonas, los utilicé como vehículo para atravesar estas plantas sin ser dañado. Así llegué sano y salvo a la entrada de la cantina, donde se encontraba mi fiel compañero Chewbacca.



PELEA EN LA CANTINA









Todo tipo de extraños personajes se encontraban en este lugar, siendo los más peligrosos, sin duda alguna, ciertos grupitos de tres, que permanecían sentados y tapados con una capa esperando el momento adecuado para saltar sobre mí y clavarme sus puñales. Ante ellos sólo contaba con una cosa: rapidez de reflejos, que me permitiera dispararles en el preciso instante en que se encontraban en el aire dirigiéndose hacia mí.

Más adelante, me esperaba otro gran jefe: Kalhar, reptil mutante con forma humana, al que pude destruir colocándome a su izquierda y disparándole continuamente, a la vez que saltaba mientras él lanzaba un fiero rugido, señal de que iba a emprender su ataque contra mí. Un poco más tarde encontré a Han Solo, otro de mis valientes compañeros.

HUIDA DE MOS EISLEY



Satélites "lanzaiones" y nativos de Mos Eisley postrados con sus armas en las ventanas de los edificios, trataron de impedir mi llegada hasta la puerta del Hangar 94, y realmente no fue fácil, pero...

... fue aún más difícil acabar con el enorme robot volador de "brazos metálicos", Androide de Mantenimiento, que custodiaba la entrada del hangar. Permanecí agachado y quieto disparándole continuamente desde el suelo hasta destruir sus brazos, entonces su vuelo fue mucho más bajo y comenzó a atacarme de dos formas distintas: disparándome mediante una especie de ojo que le aparecía en el centro y expulsando dos tuercas por sus laterales. Ante esto sólo pude moverme muy rápidamente en espera de una buena oportunidad de ataque.

Ya dentro del hangar me dirigí hacia la zona inferior encontrándome, después de múltiples obstáculos, con el transportador de combate Hover, uno de los enemigos que más problemas me planteó. Para destruirle me situé debajo de él, y aproveché aquellos momentos en los que se paraba, para agacharme y dispararle en la pequeña cápsula inferior. A continuación, moviéndome constantemente de izquierda a derecha, disparé a sus múltiples cañones y disparadores, con lo que conseguí dejarle totalmente indefenso, tras lo cual sólo tuve que dispararle unas pocas veces más para acabar con él definitivamente.





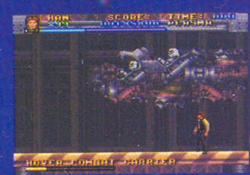
BAHÍA DEL HANGAR DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE

En la pista de salida de los Tie-fighters imperiales, estas terribles naves me crearon serios problemas, que pude solicionar saltando por encima de ellas desde las plataformas elevadas.

Así, y después de otros muchos peligros, pude llegar hasta el Androide de Defensa Imperial, gran máquina de enormes patas, que trataba de alcanzarme con sus iones y misiles buscadores. Me situé a su derecha y lo más alejado posible de él, porque en ese lugar no me podría aplastar con sus gigantescas patas, y desde ahí saltando para esquivar sus misiles, le disparé haciendo blanco sobre la "ranura anaranjada" que aparecía a intervalos en la parte trasera de su cuerpo. Este era su único punto débil. Aprovechándome de ello pude vencerle.







... A FIN

EL RESCATE DE LA PRINCESA LEIA

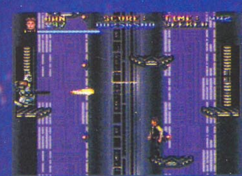






En los pasillos de la Estrella de la Muerte, mis enemigos se multiplicaron. Afortunadamente pude librarme de todos ellos, hasta encontrarme con el Jefe de Detención, robot volador que intentó destruirme de mil maneras diferentes: soldados, bombas, rayos y misiles salían constantemente de su interior. Sin embargo, yo sólo podía debilitarle disparándole al núcleo rojo que aparecía en su interior. Cuando su energía hubo disminuído considerablemente, se convirtió en un robot de menor tamaño al que pude destruir fácilmente colocándome debajo y disparándole cuando llegaba a los límites izquierdo y derecho de su recorrido, y... por fin la princesa Leia era rescatada.

EL RAYO TRACTOR





El ascenso hacia el Rayo Tractor fue tremendamente peligroso, sólo haciendo uso de mi habilidad conseguí abrirme camino para enfrentarme finalmente con este gigantesco complejo.

Una vez que acabé con los androides que custodiaban esta infernal máquina, salté sobre la plataforma en la que estaban éstos, cuando la plataforma sobre la que yo me encontraba estaba baja. De este modo, sólo podía ver la parte inferior del Rayo Tractor, lo cual me permitía poder dispararle a su único punto débil: una zona azulada de la que salían sus disparos. Así, ayudado por mi "arma buscadora", pude destruirle fácilmente.

ATAQUE A LA ESTRELLA DE LA MUERTE



Montado sobre el X-Wing, y sobrevolando el perfil de la Estrella de la Muerte, tuve que destruir veinte torres y veinte tie-fighters imperiales. Pero... no pude emplear una táctica infalible, sólo mi rapidez de reflejos y continuos disparos me salvaron del peligro.





BATALLA EN LAS ZANJAS



¡El fin parecía estar cerca!. Viajando en mi nave por el interior de una enorme zanja que conducía al núcleo de la Estrella de la Muerte, tuve que luchar aún, contra varios "cazas imperiales" destruyendo únicamente sus misiles, a la vez que procuraba no chocarme contra las paredes de la zanja.



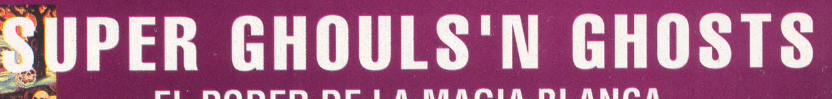
Muy atento al marcador existente en la cabina de mi nave, vi que al llegar éste a 3000 aparecía ante mí un tie-fighter. Olvidándome de él, destruí completamente todos los misiles que me lanzó y cuando mi indicador marcó cero, ¡llegó por fin la hora!. Apreté enérgicamente un botón del panel de control y mis "súper proyectiles" salieron lanzados velozmente contra el corazón de la Estrella de la Muerte.





¡Por fin había derrotado al Imperio Galáctico Maligno!. Pero, ¿sería ésta la victoria definitiva ?...





SUPER GHOULS'N GHOSTS



EL PODER DE LA MAGIA BLANCA

Un mundo lleno de fantasmas, monstruos y seres endiablados girarán a tu alrededor en esta fantástica y mágica aventura, pero... ¿qué te vamos a contar?, seguro que todos vosotros ya conocéis de sobra las aventuras del valiente y astuto caballero Arthur, protagonista de este fascinante juego, en el que podrás disfrutar de unos sensacionales gráficos, super efectos de hardware y ¡cómo no! acción ilimitada. Prometedor ¿verdad?, pues, ármate de valor y entra, junto con Arthur, en las profundidades del Reino de los Espíritus con el fin de rescatar a la dulce princesa Guinevere de las garras del temible Sardius.

Y... para que esta difícil tarea no lo sea tanto, aquí te desvelamos cómo destruir a tus principales enemigos.



EL LUGAR DE LOS MUERTOS

Acabar con tu primer gran enemigo no será excesivamente complicado, simplemente tendrás que golpear en la cabeza a este gigantesco "pajarraco", teniendo cuidado de no ser alcanzado por su enorme pico.

EL MAR PODRIDO



Un extraño ser acuático será el encargado de atacarte al final de esta fase, pero no te preocupes demasiado, tus disparos le afectarán en cualquier parte de su cuerpo.

HORROR VERMELLON



Andar con cautela, es la clave para poder avanzar en esta fase sin caer en los ríos de lava que corren por el interior de la gruta. Sólo así podrás llegar sano y salvo hasta este "escurridizo animalito", gusano de grandes dimensiones, que lograrás destruir si consigues hacer blanco repetidas veces sobre su cabeza, lo cual, te será más fácil colocándote en la plataforma que está debajo de su cuerpo.

EL ESTÓMAGO DEL ESPÍRITU

Avanzarás por el estómago del Espíritu, saltando cuidadosamente de plataforma en plataforma, hasta llegar al guardián de fase: este temible dragón, al que podrás vencer fácilmente si, provisto de tu arco, le disparas a las tres cabezas que coronan su gigantesco cuerpo.

EL GRITO ESTREMECEDOR



El Palacio del Emperador del Mal está cerca, pero aún tendrás que sobrevivir en tu viaje a través de unas heladas tierras y enfrentarte con este maléfico "ser de hielo", vulnerable en cualquier parte de su cuerpo, antes de entrar definitivamente en el terrorífico Castillo.

EL CASTILLO DEL EMPERADOR



Tras atravesar varias salas, prestando mucha atención a las múltiples trampas existentes en el Castillo, te encontrarás con el jefe de esta fase: una especie de demonio que te atacará lanzando fuego y rayos helados, al cual podrás vencer disparándole repetidas veces a la cabeza.



EL PASADIZO DE LOS ESPÍRITUS



Miles de espíritus te acosarán sin cesar a lo largo del pasadizo, hasta encontrarte frente a este temible guardián, similar al de la fase anterior, al que igualmente destruirás disparándole a la cabeza. Pero... ¡no todo acaba ahí! ya que a continuación tendrás que luchar, de igual modo, frente a su doble, que ahora lanzará cortinas de hielo contra ti.

Ya nada parece detenerte para liberar a la princesa, sin embargo... ésta aparecerá en este punto de tu aventura y te dirá que, para poder destruir al malvado Sardius, has de poseer el BRAZALETE DE LA PRINCESA...

LA HABITACIÓN DEL TRONO



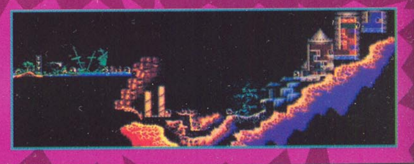
Ya con el Brazalete en tu poder, estás preparado para acabar de una vez por todas con Sardius. Usa las plataformas que él crea, para subir hasta la altura de su cabeza y dispárale sin parar. ¡Por fin la princesa Guinevere es libre!

TRUCAZOS

¿Cómo conseguir el Brazalete de la Princesa?

Para ello tendrás que empezar de nuevo tu aventura e ir abriendo, provisto de la Armadura Mágica, todos los cofres que encuentres en tu camino, en alguno de ellos encontrarás el Brazalete.

¿Te gustaría elegir la fase en la que quieres jugar? pues... haz lo siguiente: con el Control Pad 1 sitúate en las opciones de juego, y dentro de éstas pon el cursor sobre la palabra "Exit". A continuación, con el Control Pad 2, mantén pulsados los botones "L", "R", "Select" y "Start" al mismo tiempo, mientras en el Control Pad 1 pulsas "Start". Entrarás en un menú en el que podrás elegir fase, oír músicas...



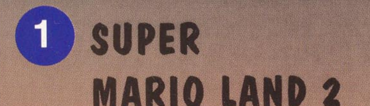
TOP NINTENDO

Como ya os contamos en el número anterior, queremos que vuestra colaboración en el CLUB, sea cada vez mayor. Y, nos hemos propuesto que esta lista refleje, realmente, una clara muestra de vuestros gustos y preferencias. Por eso, además de votar por medio de las cartas, hemos pensado que sería muy cómodo para vosotros hacerlo también por teléfono, así que, ¡llámanos!... sólo debes tener en cuenta que, en cada llamada nos tienes que decir tu juego preferido de GAMEBOY o SUPER NINTENDO, es decir, un solo título para cada consola. De este modo la lista del TOP será la auténtica y genuina del CLUB NINTENDO.

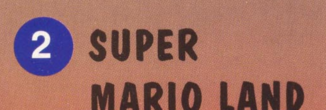
GAME BOY

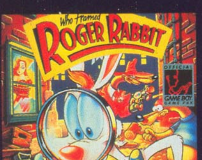
















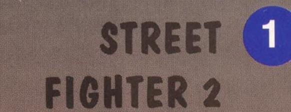
4 TINY TOON



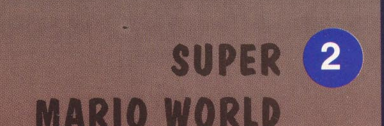
5 TRACK & FIELD

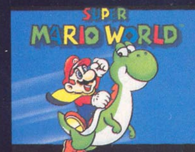
SUPER NINTENDO

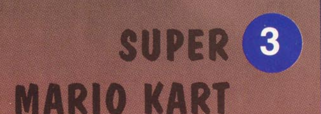




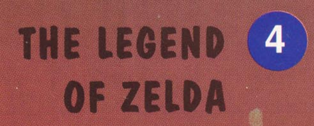


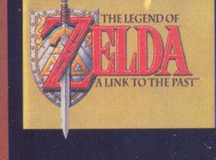
















HECHO POR TI

Hemos recibido montones de colaboraciones, y nos hemos dado cuenta de la cantidad de socios creativos que tenemos. Estamos realmente orgullosos de todos vosotros, y seguro que lo estaremos mucho más cuando recibamos los dibujos, comics y todas las ideas que os estáis inventando. Y no os repito que tenéis que enviarlos al:

CLUB NINTENDO
C/SERRANO 240 1ºB
28016 MADRID

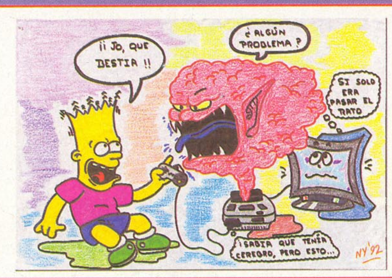
porque sé, que os sabéis la dirección de memoria...



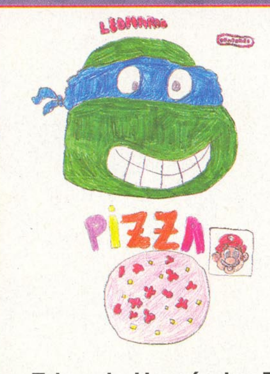
Date prisa, ¡te estamos esperando!, sí, sí a ti...



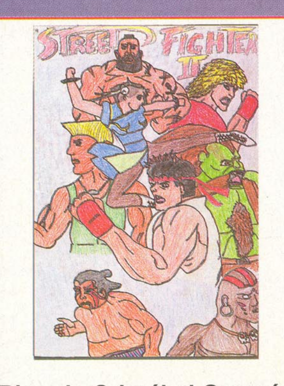
Jesús Serrano Cuesta
Zaragoza



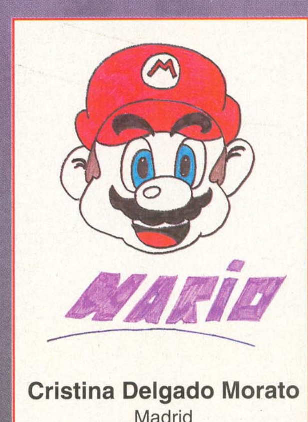
Miguel Angel Ribera
Barcelona



Eduardo Hernández Pérez
Zaragoza



Ricardo Cristóbal Guzmán
Madrid



Cristina Delgado Morato
Madrid

THE RESCUE OF YOSHI

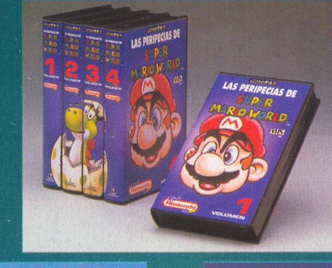
Jose Mª Carrillo
Madrid



BAZAR

!REPETIMOS!... Sí, como lo oyes, o mejor, como lo ves, ya que debido a la enorme demanda recibida desde que salió el número 2 de nuestra revista, creemos que lo mejor, es volver a ofreceros la posibilidad de adquirir todos los episodios de "Las peripecias de Super Mario World", en cuatro exclusivos videos, divididos en 2 Packs:

PACK 1: REF. VCN001 P.V.P. 1995 iva incluido
(más 250 ptas. aproximadamente, por gastos de envío)

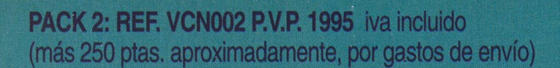


Volumen 1:
- La Rocatele
- Líneas Telefónicas
- Mama Luigi
- Nacido para motorista

Volumen 2:
- El gran partido de Yoshi
- Un poco de aprendizaje
- La víspera de la Navidad Caverniana
- La vida es dura

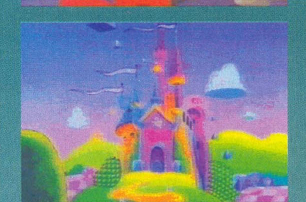






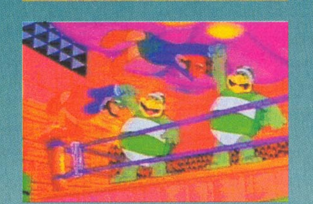
PACK 2: REF. VCN002 P.V.P. 1995 iva incluido
(más 250 ptas. aproximadamente, por gastos de envío)





Volumen 3:
- Venecia amenazada
- Desventuras de un poderoso fontanero
- ¡Oh hermano!
- Un padre monstruoso

Volumen 4:
- Un equipo de lucha libre en apuros
- El rey Scoopa Koopa
- El topazo
- Los fantasmas somos nosotros





Sí, has leído bien, te puedes llevar a casa todas las aventuras de la "pandilla NINTENDO" por sólo 3.990, iva incluido (más 250 ptas. aproximadamente por gastos de envío). Y si prefieres ir "por partes", puedes adquirir ahora el PACK 1, y más adelante el 2. Sólo tienes que rellenar el cupón con todos tus datos muy claros y enviarlo por correo a la dirección que pone en el mismo cupón... Y recuerda, tienes que poner EL NOMBRE DEL SOCIO. Y por si eres de los impacientes, ¡ llámanos ! , tus pedidos serán atendidos previa comprobación de que eres un auténtico socio de nuestro CLUB NINTENDO. ¡Y si tienes ya tu número de socio, comunícanoslo, de esta manera el envío será muchísimo más rápido!.

BAZAR CLUB NINTENDO

C/Serrano 240
28016 Madrid

Sí deseo recibir las siguientes referencias correspondientes al BAZAR DEL CLUB NINTENDO DE ERBE SOFTWARE S.A., cuyo importe más gastos de envío (250 ptas. aprox.), abonaré de la forma que seguidamente indico:

☐ Contra reembolso

Ref. VCN001 Unidades ☐

Nombre: ____________
Dirección: ____________
Población: ____________
Código: ____________
Telf.: ____________

☐ Contra reembolso

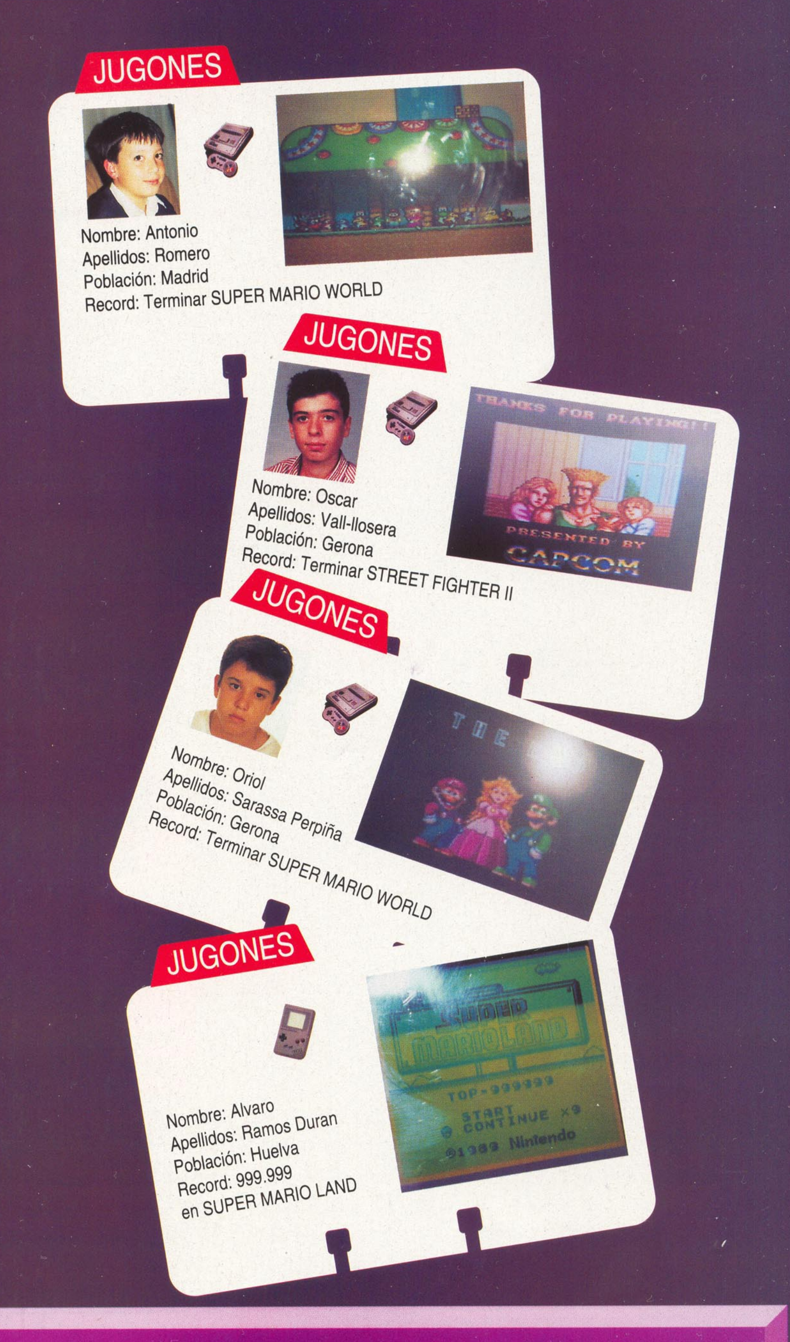
Ref. VCN002 Unidades ☐

Nombre: ____________
Dirección: ____________
Población: ____________
Código: ____________
Telf.: ____________

RECORDS

Ya sabéis lo que nos gusta a todo el CLUB, recibir vuestras cartas, ¿verdad?. Y como podéis comprobar para cada "asunto", hay un apartado reservado en nuestra revista. Ahora, le llega el turno a los más "jugones". Para salir en esta sección, ya sabes, lo primero, tener una buena puntuación, y seguidamente, hacer una foto de tu GAMEBOY o SUPER NINTENDO, en el momento del record. Además de una tuya, ya que, nos encantaría conocer al "jugón" que ha sido capaz de llevar a cabo semejante "proeza". Estamos ansiosos por saber quién de vosotros se puede igualar a los "jugones más profesionales de todos los tiempos", sin duda alguna, los del CLUB NINTENDO. Coge tu consola, ármate de habilidad, y no te olvides de tu cámara de fotos... y cuando lo hayas conseguido envíalo a:

CLUB NINTENDO
C/SERRANO 240
28016 Madrid



JUGON	JUEGO	PUNTUACION
ORIOL SARASSA PERPIÑA	SUPER MARIO WORLD	TERMINO
OSCAR VALL-LLOSERA	STREET FIGHTER II	TERMINO
ANTONIO ROMERO	SUPER MARIO WORLD	TERMINO
ALVARO RAMOS DURAN	SUPER MARIO LAND	999999

CLUB NINTENDO

El CLUB NINTENDO, es un grupo de personas que estudian y analizan los productos NINTENDO, con el único propósito de ayudar a todos sus usuarios.
Lograr esto, que en un principio puede parecer, incluso sencillo, lleva una larga labor, que vamos a explicar, paso a paso, en los próximos números de la revista.



Para ser socio del CLUB, es necesario enviar una tarjeta de suscripción que se encuentra en las consolas NINTENDO que distribuye ERBE: SUPER NINTENDO y GAMEBOY. Antes dicha suscripción era válida durante un año. Ahora, siguiendo nuestra norma de intentar simplificar al máximo las posibles "molestias" a nuestros socios, se ha cambiado este punto: sólo es necesario enviar una tarjeta de suscripción al CLUB, para ser socio por tiempo indefinido, es decir, mientras que el CLUB exista. Sólo se puede ser socio una vez, no es necesario enviar más de una tarjeta. En breve, la tarjeta de suscripción tendrá otro formato en el que vendrá explicado lo expuesto anteriormente.



La labor primordial del CLUB es, recopilar todas las ideas de los socios, analizarlas, y buscar la manera más conveniente de convertirlas en realidad. Para lograrlo, es necesario un gran esfuerzo por parte de todos los miembros del CLUB, y desde luego, un equipo informático que respalde todas las operaciones que se llevan a cabo. Así mismo, es de vital importancia la estructura del CLUB, formada por tres departamentos: CONSULTAS GENERALES, JUEGOS y CORRESPONDENCIA, cada uno de ellos tendrá un apartado especial en los números posteriores de nuestra revista.



La REVISTA es otro elemento opcional que sirve de vehículo de comunicación entre el CLUB y los socios. La tarjeta de suscripción da derecho al socio a recibirla gratuitamente durante los 6 primeros meses de su suscripción. Después, sólo aquellos que estén interesados en seguir recibiéndola podrán notificarlo por carta o por teléfono, pagando una cantidad meramente simbólica. Por supuesto, independientemente de que se quiera o no seguir recibiendo la revista, los socios podrán seguir utilizando, indefinidamente, el resto de los servicios del CLUB y, del mismo modo, participar en todas las promociones, ofertas especiales, concursos y en cualquiera de las actividades que realice el CLUB.



El CLUB dispone de un servicio telefónico que permite dar información a todos los usuarios de NINTENDO. Pero sólo los socios tienen el número secreto para acceder a la HOT LINE DE JUEGOS, un privilegio más de pertenecer al CLUB. Ninguno de estos dos servicios lleva ningún tipo de tarificación especial, ni recargo alguno, ya que, lo único que pretende el CLUB NINTENDO con ellos, es mantener informados a sus socios, y por supuesto sin ningún ánimo de lucro.



El CARNET es otro motivo de satisfacción para nosotros, porque lo hemos creado por y para nuestros socios. En él figuran bandas en blanco para que el mismo socio ponga su nombre, número y firma. Se ha hecho así, para corregir y evitar posibles fallos en la base de datos, ya que, es la mejor manera de que los socios detecten si hay algún error en cuanto a la dirección y el nombre. Os rogamos que los que vean defectos tengan la amabilidad de llamar al teléfono de Consultas Generales, y así lo corregiremos ¡al instante!. También aprovechamos la ocasión para deciros que, por favor nos comuniquéis el piso y la puerta de vuestro domicilio, ya que hemos recibido muchos envíos rechazados en correos por la falta de estos datos.

El CLUB es un servicio para amigos de NINTENDO, que esperamos mejorar a lo largo de este año, y así lograr que el CLUB NINTENDO español de ERBE, se encuentre entre los mejores del mundo...¡con vuestra ayuda, seguro que lo conseguimos!.

Mario

5.- Esta enorme serpiente será tu primer enemigo. Para destruirle, lánzale tu arma hacia la parte superior de su boca. Tendrás que golpearle al menos diez veces si quieres acabar con él, a la vez que intentas deshacerte de los "pajarracos" que te lanza.

4.- Cuando te encuentres en este punto, desciende por el hueco existente en el límite izquierdo de la pantalla para alcanzar el agua que hay en la zona inferior. Ahora, metido en una burbuja, sólo tienes que avanzar hacia la derecha y encontrarás la salida.

1.- Salta desde una altura suficiente hacia el tronco, y verás cómo la pesa sale volando hacia el ascensor inmóvil, que ahora descenderá hasta una zona inferior, donde encontrarás una vida extra y una salida secreta que te conducirá a la cuarta habitación.

3.- Localiza estas dos plataformas y déjate caer entre ellas, o de lo contrario, volverás a la primera habitación.

2.- Alcanzar esta cuerda no será difícil si saltas rápidamente, desde estas plataformas, hacia la derecha. Una vez arriba, basta con que avances hacia la izquierda, para encontrar la salida.

23.- Alcanzar la meta, que te llevará a la última habitación, te resultará fácil si saltas hacia las plataformas que están debajo de dicha salida y chocas, manteniendo apretado el botón de salto, contra un inquieto dragón. De nuevo saldrás impulsado hacia arriba y habrás conseguido tu objetivo.

6.- ¿Has perdido alguna vida al intentar atravesar esta plataforma móvil?. Si tu respuesta es afirmativa, espera unos segundos en la plataforma sólida, que está justo antes de ésta, y da un gran salto. No te volverá a ocurrir.



7.- Salta hacia abajo al pie de la rampa que encontrarás al inicio de esta habitación, de este modo, caerás en el agua donde, dirigiéndote hacia la derecha, tendrás que sacrificar un escudo frente a una malintencionada culebra, pero... merecerá la pena, porque un poco más adelante hallarás la verdadera salida de esta fase.

9.- Saltar de plataforma en plataforma en esta zona, es complicado. Sólo un consejo: ten en cuenta que dichas plataformas están colocadas aproximadamente debajo de las ventanas que dejan ver el fondo.

19.- Montado sobre esta última plataforma móvil, desciende hasta la parte más baja de la habitación y... ¡sorpresa! por fin puedes entrar en la fase veintiuno.

21.- Empujar la plataforma del inicio de fase hasta la salida, es la clave de esta habitación. Sólo de este modo podrás atravesar el gran hueco que te impide llegar hasta ella.

DRAGON'S LAIR

DESCUBRE EL VALOR DE TODO UN CABALLERO

¡La encantadora princesa Daphne está en peligro!. Prisionera en las profundas cavernas del Castillo de uno de los seres más despiadados que hayan existido nunca, Mordroc, y custodiada por el terrorífico dragón lanzafuegos, Singe, su vida depende únicamente de su amado Dirk, osado caballero que armado de valor, se enfrentará, en el interior de este laberíntico Castillo, a los seres más terroríficos y malvados que jamás nadie haya podido imaginar, para tratar de liberar a su amada.

¿Crees que podrá conseguirlo?, nosotros estamos seguros de que sí, ya que Dirk no sólo cuenta con su valor, sino también contigo y con toda nuestra ayuda.

11.- Numerosos obstáculos te esperan a lo largo de esta fase, pero afortunadamente en ella no existe ninguna salida secreta. Recoge estas dos vidas de recompensa y pasa rápidamente a la siguiente fase.

12.- Este gigantesco murciélago no será difícil de destruir. Salta sus ondas y lánzale tu arma a la cabeza, quince golpes serán suficientes para acabar con él, si llevas las dagas.

13.- La finalidad de este segundo barril no es la misma que la del primero, sino que te servirá para hacerlo chocar contra un tercer barril que te impide el paso. Sólo de este modo podrás seguir avanzando.

10.- Una vez que hayas pasado el enemigo que te lanza rayos a ras del suelo, salta para alcanzar el tejado del torreón de la derecha. Si te dejas caer, encontrarás una serie de plataformas inclinadas que te conducen a la habitación número once.

8.- Déjate pillar por una de las bolas que ruedan hacia ti al final de esta fase, y pulsa el botón de salto cuando choques contra ella, saldrás despedido hacia arriba y así alcanzarás fácilmente la salida que te llevará a la décima habitación.

16.- Para alcanzar fácilmente el barril, destruye la araña que te encontrarás al inicio de esta fase y a continuación lánzate contra el siguiente enemigo manteniendo presionado el botón "B" en el momento del choque, así saldrás impulsado hacia arriba y llegarás hasta el barril.

15.- Después de trepar por una segunda cuerda, llegarás a esta plataforma móvil que te ayudará a llegar hasta la segunda planta donde encontrarás, un poco más a la derecha, la salida de esta habitación.

17.- Tendrás que agudizar mucho tu vista para localizar las plataformas existentes en esta fase. Sólo así podrás salir airoso de ella.

14.- Empuja este segundo muelle, de forma que caiga al suelo, y desde él toma impulso para alcanzar la parte superior derecha de esta pantalla, allí te espera la salida.

18.- Para destruir a este malvado fantasma rojo colócate en alguna de las plataformas superiores que están a la derecha de la pantalla, desde aquí le será más difícil atacarte, y lánzale repetidamente tu arma. Si llevas la daga acabarás con él con sólo diecinueve golpes.

20.- Será mejor que localices rápidamente el acceso a la fase veintiuno, o de lo contrario entrarás en esta endiablada habitación que te hará retroceder en tu camino.

22.- ¿Quieres encontrar rápidamente la salida correcta?, pues haz lo siguiente: lánzate contra la araña que encontrarás en la parte superior de la tercera rampa y pulsa el botón "B" en el momento del choque, saldrás disparado hacia una zona superior donde, tras trepar por una cuerda allí existente, verás la salida.

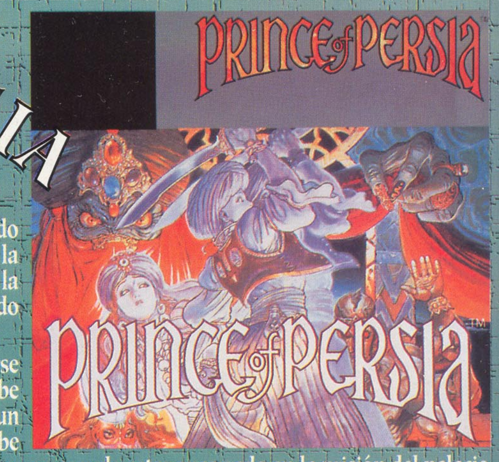
PASSWORDS

	Primer jefe	Segundo Jefe	Tercer jefe	Cuarto Jefe
Bola Roja (A)	2	8	6	8
Bola Azul (C)	7	5	2	1
Bola Naranja (D)	6	7	3	2
Bola Verde (B)	4	3	8	3

24.- ¡Por fin estás frente a Singe!. Avanza lentamente hasta que veas aparecer su cabeza. En ese momento salta y cuando estés en el aire lánzale tus puñales de forma que le den en la cabeza. Golpéale veinte veces y... prodrás reunirte felizmente con tu amada Daphne.

PRINCIPE DE PERSIA

AMOR Y TRAICION EN LA ANTIGUA PERSIA



Fiel durante largos años al Sultán de Persia, el Gran Visir Jaffar está planeando ahora, apoderarse del reino aprovechando la ausencia del Sultán. Raptando a la Princesa y a su amado, procedente de un país extranjero, piensa acabar con la vida del Sultán y casarse con su dulce hija, implantando así su voluntad en todo el reino.

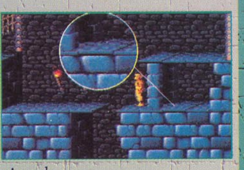
Encerrada en lo alto de una torre, la Princesa ha de tomar una decisión: casarse con el Visir o morir, y para ello sólo dispone de dos horas de tiempo. Ella sabe que sea cual sea su decisión el futuro de su querido padre y de su reino corre un gran peligro y angustiada por tal situación, sólo puede confiar en una cosa: ¡sabe que no está sola!. Su amado príncipe es consciente del plan tramado por Jaffar y, a pesar de estar encerrado en la prisión del palacio conseguirá salir de ella, pero... ¿podrá llegar hasta la torre y liberar a la princesa? ¡tan sólo dispone de dos horas!...

Si estás decidido a ayudar a nuestro valiente príncipe, te espera una difícil misión. El palacio está plagado de enemigos, obstáculos, pócimas venenosas y trampas de todo tipo. Tu sentido de la orientación jugará un papel muy importante, pero además, tendrás que estudiar muy bien todos tus movimientos, un paso en falso puede resultar trágico para ti. Aquí te mostramos cuales serán los principales impedimentos que encontrarás en tu camino, estúdialos detenidamente, de ello y de tu habilidad depende el reino de Persia.

TRAMPAS Y OBSTÁCULOS

Puertas e Interruptores

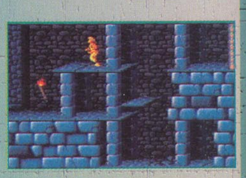
Multitud de puertas cerradas tratarán de impedir tu camino. Su apertura dura un tiempo limitado y se realiza mediente los resortes existentes dentro de la propia fase donde está la puerta. Podrás localizar fácilmente estos resortes fijándote en el suelo, ya que se trata de baldosas ligeramente más altas que las demás o bien otras que se hunden con tu propio peso.



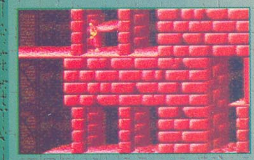
Para que alguna de las puertas quede permanentemente abierta prueba a golpear el techo que está justo encima del resorte o acaba con la vida de un enemigo en ese punto. El peso de ambos hará que el resorte esté constantemente accionado.

Caída de Baldosas

Ten mucho cuidado con aquellas baldosas que tiemblan a tu paso, si no pasas rápidamente, caerán bajo tus pies y posiblemente tú con ellas, con la consiguiente pérdida de energía.



Caída de Tejas del Techo.



Salta hacia arriba para comprobar si existen tejas que se mueven. Si es así, colócate cerca y golpea la zona del techo que vibra para que caiga, teniendo cuidado de no ser aplastado. Si lo consigues encontrarás la entrada a algún pasadizo secreto.

Pinchos



Desconfía de unos pequeños "agujeritos" que veas en el suelo, de ellos saldrán unos afilados pinchos que pueden llegar incluso, a acabar con tu vida. Para que esto no ocurra, pasa caminando lentamente entre ellos, o en el caso de que estén colocados al final de un precipicio, descuélgate por la pared. De este modo comprobarás que no han disminuído en absoluto tu energía.

Guillotina



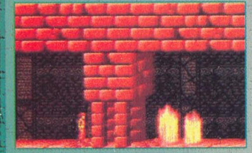
En determinadas zonas del Palacio verás en el suelo y en el techo, unos "afilados dientes" en principio fáciles de evitar, pero ¡no te confíes!, son sólo una pequeña parte de dos hojas de guillotina que se cerrarán cuando te aproximes, intentando acabar con tu vida. No te precipites y estudia detenidamente su movimiento, sólo así podrás atravesarlas en el momento adecuado.

Péndulo

Afiladas hojas que cuelgan del techo serán otro gran impedimento para ti, ya que comenzarán a descender cuando te acerques a ellas y acabarán definitivamente contigo si te tocan. Una vez más, tendrás que ser muy precavido antes de atravesar estas zonas.

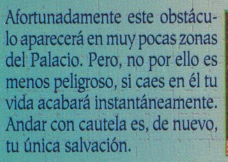


Pared de Fuego

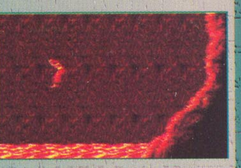


Peligrosas cortinas de fuego aparecerán y desaparecerán en cualquier momento. Si resultas alcanzado, morirás irremediablemente. Ante ellas, sólo cuentas con tu habilidad.

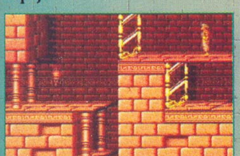
Lava



Afortunadamente este obstáculo aparecerá en muy pocas zonas del Palacio. Pero, no por ello es menos peligroso, si caes en él tu vida acabará instantáneamente. Andar con cautela es, de nuevo, tu única salvación.

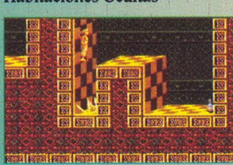


Espejo



Ten mucho cuidado con los espejos, encierran una doble trampa: algunos bloquean el camino como si fueran una pared y otros pueden ser atravesados si corres y saltas contra ellos pero, al otro lado, no te espera nada bueno: una peligrosa sombra de tu personaje se despertará, pero no te desanimes, en ese momento no tendrás que luchar contra ella. ¡Eso vendrá más adelante!

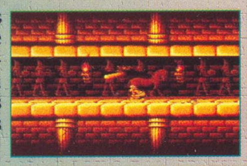
Habitaciones Ocultas



Algunas paredes del Palacio pueden ser atravesadas. Intenta cruzar todas aquellas en las que al otro lado veas un pasillo, posiblemente te conducirán a habitaciones secretas, allí puedes encontrar pócimas e incluso el camino adecuado para seguir avanzando.

Palos

Desconfía de aquellas paredes en las que veas una especie de "ranuras", de ellas saldrán "robustos palos" que intentarán golpearte. Para librarte de ellos pasa agachado hasta que estés lejos de su alcance.



Caminos cortados



Cuando avanzas en tu camino, ¿te resulta difícil alcanzar la plataforma inferior en situaciones como ésta?. Haz que tu personaje se descuelgue de la plataforma superior pulsando "abajo" y "B", verás entonces como se balancea y si sigues manteniendo presionado el botón "B" comprobarás cómo, al cabo de unos instantes, él solo se agarrará a la plataforma inferior, ahora ya puedes seguir adelante.

ENEMIGOS DEL PALACIO

Soldados



Atacan muy pocas veces y tienen poca energía, lo que les convierte en un blanco muy fácil de derrotar. Desenfunda tu espada y verás como acabas con ellos rápidamente.

Amazona

Su gran energía y constancia en el ataque hacen de esta "dama" un duro rival. Procura no fallar en tu ataque o de lo contrario siempre saldrás herido.



Político

Aunque su tamaño es enorme, no es tan fiero como parece. Atacarle y alejarte, es la táctica más efectiva que puedes emplear contra él. No dudes en utilizarla.



Caballero



Enfrentarte a él supondrá un enorme riesgo para ti. Su ataque es muy rápido y constante. Para vencerle, tendrás que hacer uso de todas tus fuerzas, inteligencia y sobre todo tu habilidad con la espada.

Esqueletos

Te encontrarás con dos tipos de esqueletos. Unos muy persistentes, de color dorado. No podrás librarte de ellos definitivamente, ya que a pesar de desarmarse con un sólo golpe de tu espada, vuelven a reconstruirse al poco tiempo. Y otros de color grisaceo, que si podrás destruir completamente, para ello, tendrás que hacerles caer en alguna de las trampas que hay por todo el palacio.





El Hombre Sombra.

Este personaje es tu propia sombra. Cuando te enfrentes a ella no intentes destruirla, si lo haces ¡acabarás contigo mismo!. Sólo puedes hacer una cosa: envaina la espada y camina hacia tu sombra hasta fusionarte con ella.



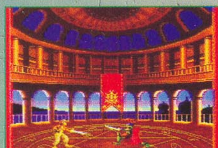
Krishna

Este enorme enemigo de múltiples brazos, saltará continuamente hacia ti con el fin de aplastarte, provocando además, una lluvia de calaveras cada vez que toca el suelo. Ten mucho cuidado para no ser aplastado y golpéale con la espada cuando caiga en el suelo a la vez que esquivas las calaveras.



El Gran Visir

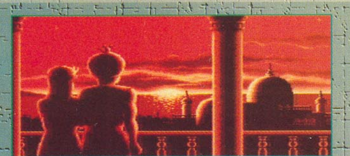




¡Este es tu gran rival!. Te atacará de dos formas diferentes: primero aparecerá lanzando magia contra ti que podrás repeler defendiéndote con tu espada. ¡Atácale con ella en cuanto te pueda acercar a él!. En segundo lugar empleará su espada, ante lo cual te podrás defender de igual modo que con los enemigos anteriores.









PASSWORDS

Introduce estos maravillosos passwords y podrás comenzar el juego en la fase que desees, con estos fantásticos tiempos:

	CODIGO	TIEMPO		CODIGO	TIEMPO		CODIGO	TIEMPO		CODIGO	TIEMPO
Fase 1	AWSEAA4	120 MIN.	Fase 6	R1JGC5A	100 MIN.	Fase 11	YZE6QHP	83 MIN.	Fase 16	Z6VTC5G	62 MIN.
Fase 2	RY3MQ4W	117 MIN.	Fase 7	YNBOKBP	97 MIN.	Fase 12	4LGTIWJ	81 MIN.	Fase 17	UQGERBJ	58 MIN.
Fase 3	INAWIES	114 MIN.	Fase 8	4LXEQFE	93 MIN.	Fase 13	3YJBI4J	78 MIN.	Fase 18	VWS1BMJ	56 MIN.
Fase 4	RFWOI64	107 MIN.	Fase 9	YUGBYKL	89 MIN.	Fase 14	FY4RILU	73 MIN.	Fase 19	MVAC6R6	50 MIN.
Fase 5	QUX3KUA	104 MIN.	Fase 10	RUSXW3W	86 MIN.	Fase 15	346TKJG	68 MIN.	Fase 20	F2I3XZF	35 MIN.





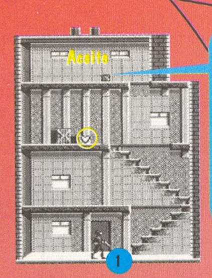


SPIDER-MAN 2

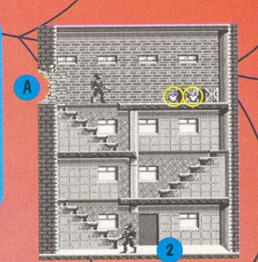
¡SUBETE POR LAS PAREDES CON TU GAMEBOY!

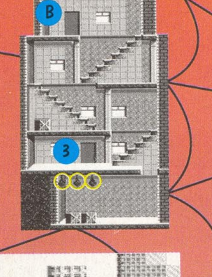
¡De nuevo tienes la oportunidad de protagonizar las hazañas de tu héroe favorito!. Recoge todas las telarañas posibles y agudiza al máximo tus sentidos, sólo de este modo podrás desenvolverte en este laberíntico arcade y enfrentarte a monstruos, alienígenas y todo tipo de seres mutantes deseosos de acabar de una vez por todas con nuestro ágil amigo, Spider-man.
¡No será una tarea fácil!, y por ello te ofrecemos la oportunidad de descubrir paso a paso, con nosotros, todos los puntos clave de este sensacional juego.

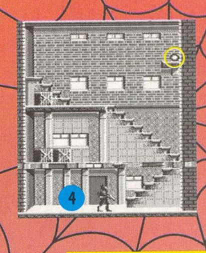


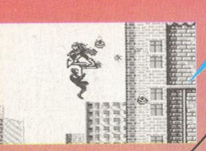


5.- En este edificio haz uso de la llave y dirígete hacia el piso superior, allí encontrarás una "lata de aceite" que te permitirá arreglar el "Goblin Glider". Después tendrás que abandonar las calles de la ciudad saltando por encima de la valla electrificada.

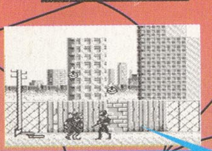








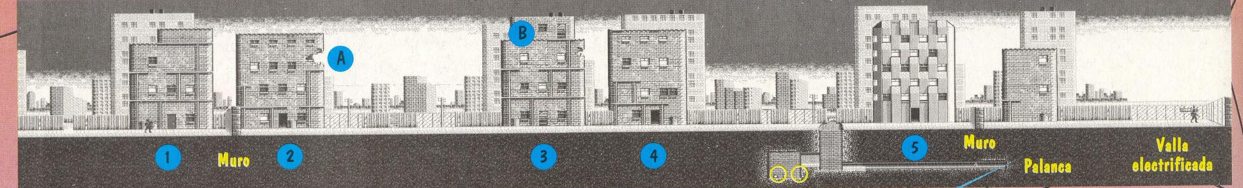
3.- Ahora ya estás preparado para enfrentarte a Hobgoblin. Cuélgate de su "Goblin Glider" con una de tus telarañas y resiste hasta que tu enemigo descienda hasta el suelo para que se le averíe su "Goblin Glider".



4.- Una vez en el suelo golpéale repetidas veces con tu puño hasta destruirle, de este modo conseguirás una "llave".

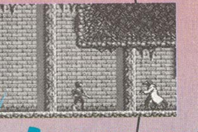
- Energía
- Vida Extra
- Telarañas

LAS CALLES DE LA CIUDAD



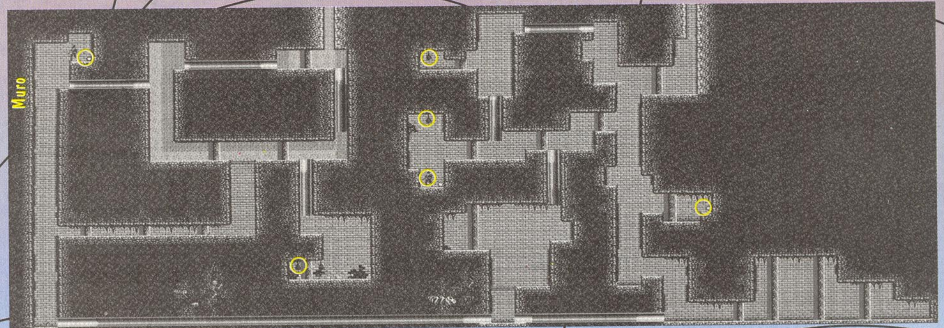
1.- Es muy posible, que nada más empezar tu misión no te apetezca introducirte en el oscuro y sucio mundo de las alcantarillas, sin embargo comprobarás que merece la pena. Allí te está esperando una "palanca", que te será de gran ayuda más tarde.

- Energía
- Vida Extra
- Telarañas



8.- En el interior de las alcantarillas dirígete hasta la zona más profunda, allí te encontrarás con otro gran enemigo, The Lizard. Selecciona el antídoto y enfréntate a él atacándole contínuamente con tu puño y la patada, comprobarás felizmente como se transforma en humano y te proporciona una "combinación secreta".

ALCANTARILLAS



Energía
Vida Extra
Telarañas

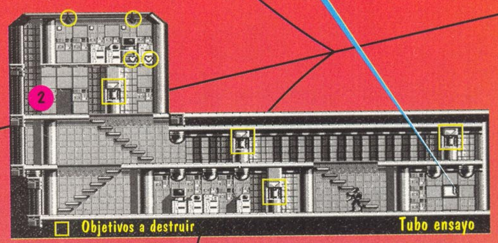
2.- Después de haber recogido la palanca no te olvides de entrar en este edificio y subir hasta el último piso, en él encontrarás otro útil objeto: una "tarjeta".

Tarjeta

7.-Sólo cuando los hayas destruido a todos aparecerá, en la planta baja del edificio, este tubo de ensayo que contiene un "antídoto". Y... de nuevo habrás de volver a las alcantarillas, pero en esta ocasión, tu visita no será tan agradable.

FABRICA

LABORATORIO



9.- Gracias a la combinación, ya puedes entrar en la Fábrica. En este edificio, deberás descender hasta el sótano, donde encontrarás un camino que te conducirá hacia la guarida de Gravitón. Para destruirle trepa por las paredes hasta llegar a su altura y entonces salta para golpearle con tu potente patada.
Una vez derrotado te informará acerca de tu siguiente destino: el Parque de Atracciones, al cual llegarás atravesando de nuevo las alcantarillas.

6.- La entrada en este Laboratorio, no te planteará ningún problema si utilizas la tarjeta. Sin embargo, una vez dentro tendrás que eliminar cuatro dispositivos de seguridad. Unos "puntos de mira enemigos" te dispararán cuando te cruces en su camino. Procura cruzarte con ellos cuando estén en linea de tiro con los dispositivos de seguridad, de este modo estos serán destruidos por sus disparos.

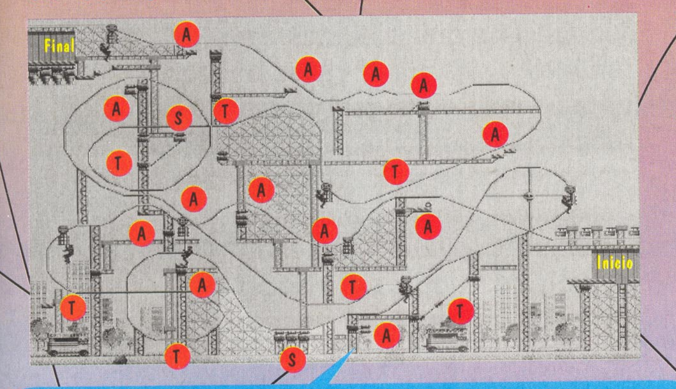
1 Muro — Muro — 2 Muro

13.- ...¡sorpresa! montones de Master of Illusion se avalanzarán sobre ti, pero... ¿cuál es el verdadero?. Presta mucha atención al "sexto sentido" de Spidey, cuando comience a vibrar sabrás que uno de ellos es el auténtico, entonces destruye rápidamente a todos antes de que el verdadero Master of Illusion use sus poderes contra ti, sólo así ¡la victoria final será tuya!.

12.- Introdúcete en el interior del globo a través de una entrada que posee en su parte inferior y...

Vida Extra
Obstaculos

EL PARQUE DE ATRACCIONES



EMPIRE STATE BUILDING

11.- ¡Por fin has llegado al Empire State Building!. Salta cuidadosamente de repisa en repisa, a la vez que esquivas a los malvados robots. Sólo de este modo podrás llegar hasta la azotea, lugar en el que encontrarás un gigantesco globo que oculta a tu último y más peligroso enemigo.

Telarañas
A Entrada Globo
1 Exterior Globo
2 Interior Globo

10.- Sortear los numerosos obstáculos existentes en esta fase no será nada fácil, pero... prueba la siguiente táctica y verás como realmente, no es tan complejo: esquiva los obstáculos marcados con una "T" encongiendo al máximo la telaraña, los obstáculos señalados mediante una "A" con la telaraña estirada completamente y los indicados mediante una "S" con la telaraña encogida a la mitad.



Prince Valiant



EL ENFRENTAMIENTO ENTRE DOS REINOS MEDIEVALES

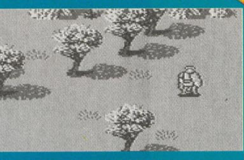
¡De nuevo nuestra pequeña y manejable portátil nos sorprende!. La variedad de títulos que para ella existían hasta ahora, parecía inmejorable. Sin embargo, en los últimos meses se han asomado a su pantalla títulos cuyas características, en principio, parecían incompatibles con nuestra querida Gameboy: simuladores de vuelo, auténticas aventuras y ahora... Prince Valiant, todo un juego de estrategia.

En él tendrás la posibilidad de elegir entre dos reinos medievales: el de la Luz o el de las Tinieblas. Pero... sea cual sea tu elección, un poderoso ejército formado por siete intrépidos y valientes personajes estará a tu disposición. Estudia bien sus cualidades, emplea a fondo tus neuronas y establece planes de ataque, en definitiva, y como el propio juego sugiere, crea la estrategia adecuada para invadir el territorio enemigo, o de lo contrario tus posesiones caerán bajo su dominio.

Un mapa como éste será el escenario de tus batallas. En cada partida y dependiendo del tamaño de mundo que elijas, se generará un nuevo mapa de juego. Tu objetivo es someter bajo tu dominio a todos los castillos que posee el enemigo, para ello conquista el terreno colindante a ellos y una vez hecho esto, enfréntate y derrota al guardián de cada castillo. No será demasiado fácil, ¡puedes estar seguro!. Estudia detalladamente todos los personajes, atributos y encantamientos que detallamos a continuación. Sólo de este modo podrás emplear la estrategia correcta en el lugar y momento adecuados.

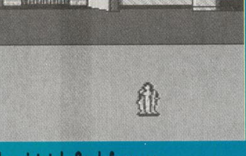
EJERCITOS

El Rey Arturo



Con su fulminante espada es capaz de lanzar rayos mágicos de fatal efecto para sus enemigos. Esta cualidad le convierte en el personaje más poderoso de todos. Estudia bien sus movimientos cuando te enfrentes a él, o no podrás vencerlo.

La Reina Genoveva

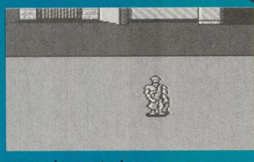


La mejor forma de definir a este "real" personaje es invulnerabilidad casi total. Su defensa es extremadamente buena y sólo tiene un punto débil: sus disparos son demasiado lentos.

El Hechicero

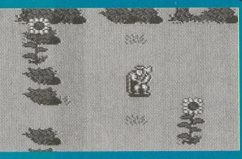
Un bastón mágico y bolas de fuego constituyen la defensa de este guerrero, armas que le otorgan un gran poder, sin embargo su lentitud de movimientos le resta efectividad. ¡Aprovéchate de ello!

El Gigante



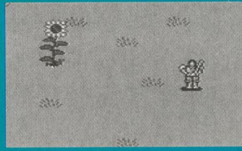
Piedras de enorme tamaño junto con su gran resistencia, convierten a este personaje en un duro rival, pero... ¡no temas! podrás jugar con la ventaja de que es un "gigante" tremendamente lento.

El Paladino



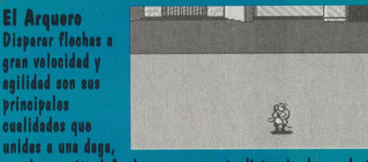
Dar fin a este personaje no será demasiado complicado. Él intentará defenderse con su hacha pero, para su desgracia, este arma es de corto alcance.

El Príncipe Valiente



Armado con su espada de doble filo y su brillante armadura, es capaz de acabar con cualquier cosa que se interponga en su camino, si bien ha de estar muy cerca de sus enemigos para derrotarles fácilmente. Elige el personaje adecuado para luchar frente a él y... ¡mantén las distancias!

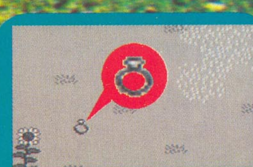
El Arquero



Disparar flechas a gran velocidad y agilidad son sus principales cualidades que unidas a una daga, que le permite defenderse a muy corta distancia, hacen de él uno de los componentes más duros del ejército. Presta mucha atención a sus movimientos y aprovecha el momento adecuado para atacarle.

ENCANTAMIENTOS

Distintos objetos irán apareciendo a lo largo de tu misión, no dudes en recogerlos, te serán de gran utilidad. Algunos de ellos son objetos encantados que te ayudarán a luchar frente a tus enemigos, pero... eso sí, utilízalos en el momento adecuado o de lo contrario su efecto, que es limitado, pasará.

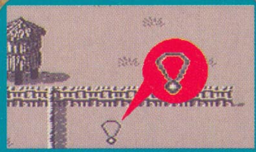


Anillo

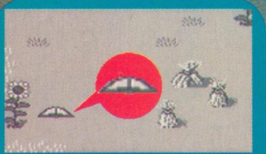
Utilízalo y tendrás la oportunidad de ser invisible a los ojos de tu enemigo. ¿Útil, verdad?.



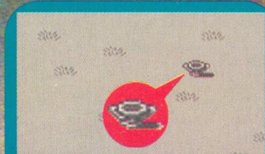
Capa
Simplemente con hacer uso de este mágico objeto verás cómo disminuye la energía de tu rival. Puede ser una gran táctica para aquellos enemigos más difíciles de destruir ¿no crees?.



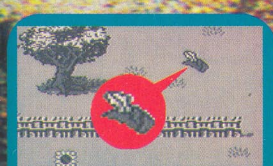
Collar
¿Tu ejército está muy debilitado?. No es un gran problema. Elige cualquiera de tus soldados que haya muerto y utiliza el collar, verás cómo se reanima "milagrosamente".



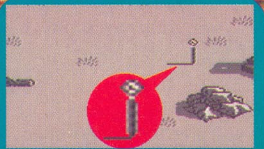
Libro
Otro súper útil objeto, con el que podrás repeler el ataque enemigo.



Cáliz
Correr y atacar más deprisa a tu contrincante es la cualidad que te otorga este objeto. No dudes en usarlo en el momento adecuado.



Sombrero
En toda batalla, no hay nada como un buen escudo, pero a falta de escudo... bueno es sombrero. Con él verás cómo las armas que te lanzan tus enemigos rebotan sobre tu cuerpo.



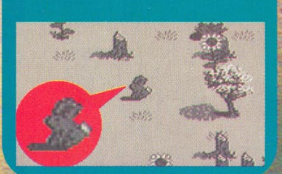
Bastón
Despreocúpate de tu mala puntería y utiliza el Bastón, usándolo cualquier arma lanzada llegará al enemigo.





Por último, también puedes disponer de una serie de atributos. Objetos que aumentan la destreza del jugador que los recoge y que afortunadamente su efecto es ilimitado.

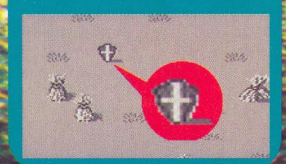
Conejo
Este animalito no te podría dar otra cualidad, seguro que ya lo has adivinado ¿eh?, pues sí, con él podrás correr mucho más deprisa.



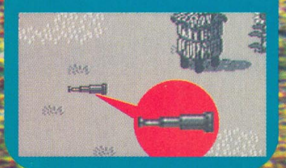
Arco y Flechas
La velocidad de las armas lanzadas aumentará considerablemente si eres poseedor de estos objetos.



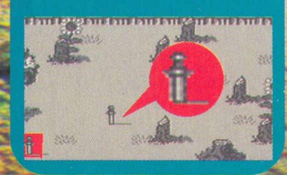
Escudo
Intenta coger este objeto y te protegerás de los ataques enemigos perdiendo menos energía al ser alcanzado, si no es así, ya sabes... no pierdas la oportunidad de conseguir el sombrero.



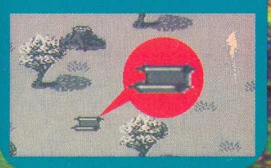
Telescopio
Ver una porción mayor del territorio enemigo te será muy útil a la hora de planear tu ataque. Esto sólo lo conseguirás si recoges el telescopio.



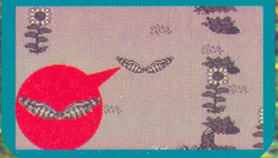
Espada
El daño que provocas a tus contrincantes se verá incrementado en gran medida si utilizas esta espada. ¡Apresúrate a cogerla!



Pergamino
Con él podrás ver la energía del enemigo contra el que estás luchando. De este modo podrás decidir si continuar o no esa batalla.



Alas
No, no creas, este objeto no te permitirá volar, eso sería formidable ¿verdad?, pero sí tendrás la posibilidad de cambiar de dirección cuando realices un salto.



The Legend of Prince Valiant

Si quieres más información sobre este juego llama al CLUB NINTENDO



ROBIN HOOD

EL ARQUERO DE SHERWOOD



Todos conocéis perfectamente la historia de Robin Hood, ¡El intrépido y valiente Principe de los Ladrones!, que ayudado por sus fieles compañeros, se enfrentó a la difícil misión de liberar a Inglaterra y a la adorable Doncella Marian, de la tiranía que el perverso Sheriff de Nottingham había impuesto sobre su país. Bonita historia ¿verdad?, pues... además de haber disfrutado con ella en el cine, ahora podréis vivirla en la pantalla de vuestra consola preferida. Buscar y utilizar objetos, hablar con distintos personajes e incluso retarlos a un apasionante duelo serán las principales funciones a realizar, en definitiva, todos los componentes de una ¡auténtica AVENTURA!. ¿Te atreves con ella?, estamos seguros de que sí y por ello aquí, estamos de nuevo nosotros para ayudarte a lograrlo.



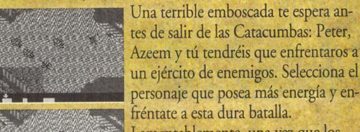
JERUSALÉM, LAS MAZMORRAS MORAS



Una vez libres, tu amigo Peter y tú encontraréis a Azeem, amable personaje, que al ser liberado se unirá a vosotros y os recompensará informándoos de la existencia de una "segunda llave" y un "túnel secreto". Utiliza entonces la opción de búsqueda para encontrar la llave y haciendo uso de ella, pasa a la habitación contigua, allí tendrás que luchar con un soldado, después podrás coger la antorcha allí existente y dirigirte hacia el sureste de la sala donde encontrarás el "pasaje secreto".



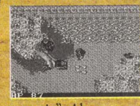
JERUSALÉM, LAS CATACUMBAS



Una terrible emboscada te espera antes de salir de las Catacumbas: Peter, Azeem y tú tendréis que enfrentaros a un ejército de enemigos. Selecciona el personaje que posea más energía y enfréntate a esta dura batalla. Lamentablemente, una vez que los hayáis vencido a todos, el pobre Peter resultará gravemente herido y no podrá continuar, entregándote entonces un bonito "anillo" para su querida hermana, Marian.



LOS BOSQUES DE INGLATERRA



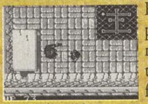
Dirígete hacia el norte del bosque, allí encontrarás un "baúl" y al hijo de Little John, habla con él y a continuación abre el baúl con una de las llaves que tienes en tu poder, dentro hallarás una "pócima roja". Ahora ya puedes salir del bosque por el suroeste.







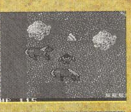
EL CASTILLO DE LOCKSLEY



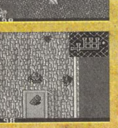
Recorre todas las salas y camina por el pasillo principal hasta llegar a la parte más al norte del castillo. Allí, en la habitación de la izquierda, encontrarás a tu fiel siervo Duncan que te dará el Medallón de tu amado Padre, muerto a manos del despiadado Guy de Gisborne.

CASTILLO DE DUBOIS MANOR





El Medallón de Locksley te facilitará la entrada en este castillo y podrás llegar hasta los aposentos de la adorable doncella Marian. Habla con ella y entrégale el "anillo". A cambio la dulce Marian te cederá una "silla de montar" que junto con la "poción roja", harán mucho más fácil tu huída.



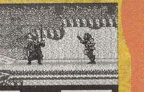


Retrocede sobre tus pasos hasta conseguir salir del castillo y una vez fuera dirígete hacia el oeste, allí encontrarás los caballos. Ensilla uno de ellos y... ya nadie podrá detenerte.

EL BOSQUE DE SHERWOOD

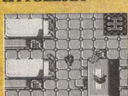


Una dura batalla frente a Little John te espera en el interior del bosque de Sherwood. Dirígete hacia el paso estrecho que hay entre la zona sur y la zona norte del bosque, este paso es un "tronco" sobre el cual tendrás que enfrentarte a Little John. Acepta su reto y mantente agachado mientras él te intente dar con su palo, más tarde, cuando deje de mover su arma, podrás levantarte y golpearle repetidas veces con tu espada. Sólo de este modo podrás hacerle caer del tronco y convertirte en Jefe de la banda de proscritos





LA IGLESIA



Una humilde doncella ha sido obligada por el Sheriff de Nottingham a contraer matrimonio con el Barón. Se está celebrando la boda y multitud de soldados repartidos por toda la Iglesia, son los encargados de que nada falle. Ayudado por los miembros de tu banda, dirígete hacia la planta superior allí, después de un duro enfrentamiento con algunos soldados, llegarás hasta la estancia superior izquierda, donde se encuentra la "carta de acusación". Cógela y dirígete hacia el altar, ¡ahora ya puedes impedir esa injusta boda!











EN BUSCA DEL JABALÍ



Con la ayuda de tu mapa podrás encontrar, en la parte norte del bosque, en un claro que existe al final del segundo pasillo, la guarida del terrorífico Jabalí causante de la muerte de aquellos campesinos que intentan adentrarse en el bosque. Entra en su cueva y haz uso de la "poción roja" que te dará una mayor rapidez de movimientos para escapar de sus ataques. Sólo así, moviéndote rápidamente y empleando tu espada, podrás eliminarle.

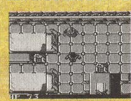








EN BUSCA DE MARIAN



Dirige tus pasos hacia la Capilla, entra en ella y ve hacia la izquierda. Allí te estará esperando Marian. Tras hablar contigo, te entregará la Daga del Druida. Una vez que la hayas recogido retorna al campamento, en él serás informado sobre la existencia de unos carros del Sheriff que llevan impuestos abusivos sobre los campesinos y que tendrás que devolver a los más pobres.

EN BUSCA DEL MAESTRO DE ARMAS



Sal del campamento y consulta tu mapa. Dirígete entonces hacia el oeste hasta que acabe el camino, a continuación hacia el norte y finalmente hacia el este. En este punto encontrarás un lago y muy cercano a él, en dirección norte, verás al Maestro de Armas. ¡Aquí se acaba lo fácil!, ahora tendrás que luchar frente a él y vencerle. Sólo de esta forma se prestará para entrenar a tus hombres y formar parte de tu banda. Tras esto, tendrás que regresar al campamento, pero no olvides antes entrar en la casa del Maestro y recoger una "jarra" que necesitarás más adelante.



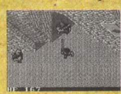
LA ALDEA ATACADA



De vuelta al campamento, te informarán sobre la existencia de un poblado que está siendo arrasado por los secuaces del malvado Sheriff. Dirígete hacia el norte para encontrar la aldea, pero no olvides desviarte en tu camino en dos ocasiones para conseguir un par de útiles objetos: la "ballesta" que se encuentra en el noreste y una "espada" que hallarás caminando por la orilla sur del río hacia el oeste. Ya en la aldea ve hacia el norte, encontrarás una "bola con pinchos", y a continuación hacia el noreste, allí te estará esperando el Barón. Enfrentarte a él y vencerle no será difícil, sin embargo tras ello caerás en una tremenda emboscada de la que habrás de salir victorioso para liberar a esas pobres gentes.



EXTERIOR DEL CASTILLO DEL SHERIFF DE NOTTINGHAM



Después de enfrentarte a numerosos soldados y a lomos de tu caballo conseguirás llegar hasta el Castillo del Sheriff. Allí verás a dos de los proscritos que van a ser ahorcados, pero lamentablemente ahora, no podrás hacer nada por ellos. Ponte el disfraz, habla con los personajes allí existentes y a continuación, golpea con tu espada al guardián que hay en la puerta del Castillo, éste llamará a sus compañeros y te verás inmerso en una difícil batalla, que tendrás que ganar para poder acceder al interior del Castillo.



EL POZO ENCANTADO





Tras una nueva visita al campamento, tendrás que adentrarte otra vez en el bosque. Una vez allí dirígete hacia el sur hasta atravesar un pequeño río. Un poco más adelante encontrarás el Pozo Encantado, busca por sus alrededores, hallarás una "cuerda" que te permitirá introducirte en él y de esta forma llegar hasta la Mazmorra Húmeda, lugar que tendrás que abandonar después de recoger dos "cartas" y encontrarte con Mortianna, malvada bruja protegida por un fiel guardián, a quien no podrás destruir al no tener en tu poder la Daga del Druida.



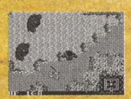
LOS CARROS DE LOS IMPUESTOS





Una vez localizados los carros, comprobarás que el malvado Guy de Gisborne es el culpable de ello y también de la muerte de tu padre a quién además le robó la Espada de Locksley. Enfréntate a él en un duro duelo, no será muy difícil de batir. Cuando lo hayas derrotado recuperarás el dinero para los pobres, la "espada" y liberarás a Friar Truck, monje proscrito que había sido secuestrado. Entonces, dirígete en su compañía hacia el campamento y recoge todas las posesiones de Duncan antes de que éste abandone el campamento, te serán de gran utilidad

EL LAGO DE LAS AGUA MEDICINALES



Una terrible "gripe" se ha extendido en el campamento. ¡Tendrás que poner remedio a esta situación!. Para ello, consulta de nuevo tu mapa y encamínate hacia la parte central del mismo, allí encontrarás el Lago de Aguas Medicinales custodiado por tres enormes monstruos que te impedirán recoger el agua. Con ayuda de tu arco y tus flechas golpéales cinco veces a cada uno y... ya nada se interpondrá en tu camino. Podrás recoger el "agua medicinal" con ayuda de la "jarra", y así curar a tus compañeros.



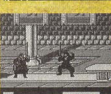
LA HUIDA DEL CAMPAMENTO



Al volver al campamento podrás comprobar que ha sido arrasado por las llamas. Esto te obligará a retirarte a lo más profundo del bosque. En tu huida encontrarás un anciano dormido a la puerta de una cabaña, despiértale y entra en su morada. Una "pócima roja", otra amarilla y un "disfraz" te estarán esperando en su interior. Cuando hayas recogido todos estos objetos encamínate hacia el sur, de este modo llegarás al campamento, ahora arrasado, donde uno de tus compañeros que ha sobrevivido al desastre, te contará la última maldad del Sheriff de Nottingham: diez proscritos serán ahorcados al amanecer a las puertas del Castillo.



INTERIOR DEL CASTILLO DEL SHERIFF DE NOTTINGHAM



En el interior del Castillo no olvides hablar con una anciana que está en el hall principal, ella te indicará la sala donde se encuentra el despiadado Sheriff celebrando su boda con Marian. Pero, llegar allí no será fácil. Multitud de soldados, la bruja Mortianna y su esqueleto guardián se encargarán de ello. Afortunadamente ahora sí tienes la Daga del Druida, utilízala contra el guardián, comprobarás entonces que acabar con Mortianna es fácil. Ahora tu gran enemigo, el Sheriff, ¡por fin se encuentra solo frente a ti!, aún así, él te retará a un duelo cuerpo a cuerpo.









¡Tu habilidad con la espada es lo único que te separa de tu adorada Marian y de lograr la paz para Inglaterra!.



Tus claves secretas

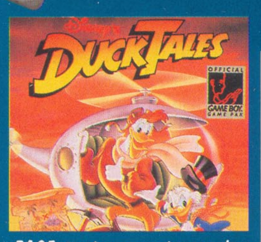
Seguimos recibiendo montones de trucos, pero todavía queremos más, ¡muchos más!. Además, ahora con SUPER NINTENDO, se abre un nuevo mundo para explorar, ¡todo un reto!... Demuestra tu sagacidad y ¡háznoslo saber!, enviándonos todos los trucos que averigües a:
CLUB NINTENDO
C/SERRANO 240
28016 MADRID

PROBOTECTOR (GAMEBOY)



Para elegir fase sólo tienes que pulsar, una vez que se haya detenido la pantalla del título:
ARRIBA, ARRIBA, ABAJO,ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A, B, A, SELECT y START.
Sergio Fernández Cuevas
Villarcayo (Burgos)

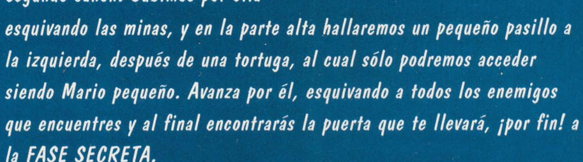
DUCK TALES (GAMEBOY)



FASE 1: si conseguimos saltar sobre el Rey Inca de piedra 3 veces, morirá. Si saltamos sobre él, y una vez encima volvemos a saltar por el centro de la pantalla, veremos una cuerda que podremos agarrar. Las siguientes son salas secretas llenas de tesoros.
Oscar Flores Hernández
Madrid

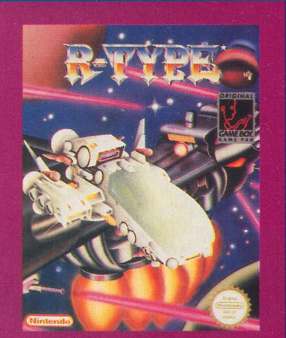
SUPER MARIO LAND 2 (GAMEBOY)

En TURTLE ZONE (ZONA DE LA TORTUGA), en la segunda pantalla, hay una FASE SECRETA. La entrada a esta fase la encontramos en una galería, de esta pantalla, que está justo encima del segundo cañón. Subimos por ella esquivando las minas, y en la parte alta hallaremos un pequeño pasillo a la izquierda, después de una tortuga, al cual sólo podremos acceder siendo Mario pequeño. Avanza por él, esquivando a todos los enemigos que encuentres y al final encontrarás la puerta que te llevará, ¡por fin! a la FASE SECRETA.



Valentín Sánchez
Salamanca

R-TYPE (GAMEBOY)





Para elegir el nivel de dificultad pulsa en la pantalla donde aparerece R-TYPE: ABAJO y SELECT simultáneamente. Aparecerá una ventanita en la que podrás cambiar de nivel de dificultad y escuchar alguna melodía.
Juan Pérez Rubio
Madrid

BOXXLE (GAMEBOY)



Paswords para acceder a :
Nivel 5: JBBJ
Nivel 9: NBBN
Nivel 10: PBBP
Nivel 11: QBBQ
Ainoha Romero
Reinosa (Cantabria)

DOCTOR MARIO (GAMEBOY)



Si terminas un nivel en velocidad media o alta que sea múltiplo de 5 (20,25,30...), conseguirás una pantalla de recompensa en la que verás a los virus muertos en el fondo del mar.
Oscar Flores Hernández
Madrid

TUS CLAVES SECRETAS

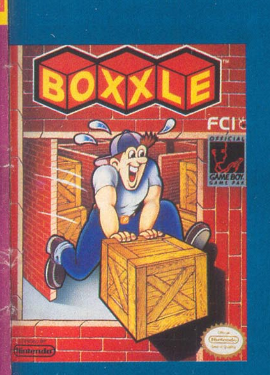


BLAZING SKIES (SUPER NINTENDO)

PILOTOS DEL ESCUADRON (PASWORDS):

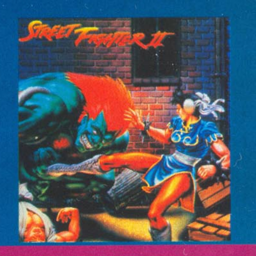
MARCEL LEBLANC. CORONEL: jD1TXGdkhB!r
SEAN MALONEY. CORONEL: VrGPCPBHvw!Z.
JOHN HARGREAVES. CORONEL: VrBPCPBHtw!Z
CHARLIE DEXTER: CORONEL: VrBPCPVHvw!Z
LAWRENCE WOLFE CORONEL: !V!BvrHBPZBCP

Manoli Rua Fernández
Parada de la Sierra (Orense)





STREET FIGHTER 2 (SUPER NINTENDO)



Para jugar KEN ROJO CONTRA KEN ROJO:

1. Empezad el juego y elegid a RYU.
2. Cuando estéis en el Stage de KEN pulsad START en el control pad 2.
3. Seleccionar Ken en el mando 2 y que ¡nadie maneje el mando 1!.
4. Esperad 4 rounds sin que ninguno se toque y, como estáis en el stage de Ken, éste ganará.
5. Aparecerá la imagen de RYU herido, para ver si queréis continuar, pero, como sabéis, si le dais a START desde del mando 1, RYU continuará, pero ¡atención, no tenéis que hacer eso!. En lugar de pulsar START desde el mando 1, hacedlo desde el 2.
6. La pantalla de continuación desaparecerá y llegaréis a la pantalla de elección de personaje, elegid a Ken (desde el mando de siempre, el 2), y "¡tachán, tachán!", KEN ROJO luchará contra KEN ROJO.

Javier Caballero
Las Arenas (Vizcaya)

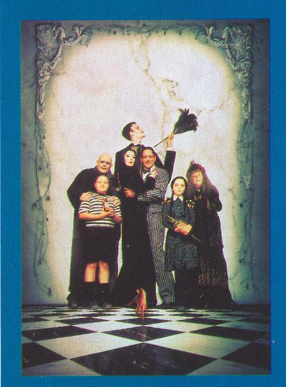
SMASH T.V. (SUPER NINTENDO)





TEST DE SONIDO: para oir las diferentes músicas que tiene el juego, espera a que aparezca la pantalla de selección de jugadores y entonces pulsa las teclas "L" y "R" en el siguiente orden: L, R, L, L, R. Oirás la palabra ¡Bingo! y aparecerá una pantalla donde podrás escuchar dichas melodías.

Alvaro Ruiz Mato
Alicante



THE ADDAMS FAMILY (SUPER NINTENDO)



5 corazones de energía, 35 vidas, Pugsley, Wednesday, abuela Addams y tío Fester: BLJRJ. ¡Introduciendo este pasword, sólo te queda rescatar a Morticia!.

Zigor González
Baracaldo

ENTRE TU Y YO

Ya sabes lo importante que es para el CLUB, saber tus opiniones, sugerencias... y sobre todo poder ayudarte con cualquier problema. Para eso precisamente, existe esta sección. Aunque respondemos a todas las cartas que recibimos, aquí publicamos vuestras dudas más frecuentes, con la respuesta adecuada. De este modo, conseguimos que la solución sirva para muchos socios. "Entre tu y yo", me parece una buena idea, ¿no crees?...¡Esperamos tus cartas!.

¡Hola Mario!:

Lo que quería es que respondieses a esta encuesta, ¿vale?:
1.¿ Duermes con osito?
2.¿ De qué tipo?
3. ¿Luigi, es sólo que trabaja contigo, o es que sois hermanos?
Estas son para Luigi:
1.¿No te fastidia que Mario salga en los video juegos?
2. ¿Te gustaría ser el primer jugador alguna vez?
¡Eh Yhosi, no te olvido!:
1. ¿ De qué color son los huevos de los que sales?
2. ¿Tienes hermanos?
3. ¿No se te gasta la lengua?
La princesa Daisy también:
1. ¿ No te molesta que siempre te secuestren?
2. ¿ Te gusta el SUPER MARIO KART?.
3. ¿ Sabes el nombre de los que te secuestran? (No, seguro)
Por favor, contestadme, si no ¡me matarán una vida!.

EUSEBIO RODRIGUEZ SALMERON
ALMERIA

¡Hola Eusebio!:

Nos hemos reunido toda la pandilla, para responder a tu encuesta, lo mejor que podamos....
1. No duermo con osito, ¡qué te crees!...
3. Luigi es mi hermano, y uno de los mejores colaboradores del CLUB, ¡es que nos viene de familia! (ejem, ejem)...
LUIGI:
1. No me fastidia en absoluto que Mario salga en los videojuegos, además yo también salgo en los más "guays", como el SUPER MARIO WORLD, SUPER MARIO KART...
2. Bueno, la verdad es que, sí me gustaría ser "primer jugador" alguna vez... y de hecho, en SUPER MARIO KART, puedo llegar a serlo, sólo depende del personaje que se quiera elegir .
YOSHI:
1. Yo zolo nazí una vez, y el huevo eda de colod blanco con lunades vezdes...
2. No tengo hedmanoz, aunque Madio y todoz loz de la pandilla zon como zi lo fuedan...
3. ¡Clado que no ze me gazta la lengua!, ¿y a tí?
PRINCESA:
1. No me molesta que me secuestren siempre, para eso soy la bella princesa... además, ¡es tan emocionante que Mario me rescate!...
2. Sí, me gusta mucho SUPER MARIO KART, porque hacemos competiciones muy divertidas entre nosotros.
3. A veces, sí sé quién es el osado que me secuestra, porque Mario me lo dice cuando me rescata... ¡es tan caballeroso!.

Creo que te habrás hecho una idea aproximada de cómo somos... Espero que no te hayamos defraudado y que entiendas a Yoshi, es que, como es un dragón pequeño, todavía no habla muy bien...

LA PANDILLA NINTENDO

Estimado Mario:

Me llamo LUIS, y ya soy socio del CLUB, porque me compré hace muy poquito una GAMEBOY, y mandé la tarjeta de suscripción al CLUB. Quisiera saber cuánto y cuándo hay que pagar para seguir siendo socio del CLUB NINTENDO, ya que, en la tarjeta ponía que era válida por un año.

LUIS MIGUEL GARCIA JIMENEZ
AVILA

Querido Luis:

Aunque en la tarjeta de suscripción al CLUB (ya la estamos modificando), pone que sólo es válida durante un año, hemos pensado que, para evitaros papeleos y "jaleos", seréis socios mientras que el CLUB exista... es decir, que sólo enviándonos una tarjeta de suscripción, será suficiente para que seas socio de nuestro CLUB.

Por otra parte, como sabes, no cobramos absolutamente nada por ser socio del CLUB, es un servicio totalmente gratuito, y será siempre así. Lo único que podría pasar, es que, si aumentáramos el número de páginas de la revista, cobraríamos una cantidad totalmente simbólica y con el único propósito de sufragar gastos. En caso de que se produjera, sería totalmente opcional, y además os informaríamos convenientemente.

¡Hasta muy pronto!

Tu amigo,
MARIO

¡Hola Mario!:

Te escribo para que me resuelvas una duda que tengo. Con la GAMEBOY, dos juegos iguales y el cable conector puedes jugar con otro amigo, eso lo sé, pero, ¿pueden jugar dos personas con todos los juegos?. Espero que hayas entendido mi pregunta.

También me gustaría saber más o menos, cuánto valen los gastos de envío de Madrid a Barcelona.

Bueno, nada más, ¡me despido hasta otra, querido MARIO!.

ANNA GIL CABAÑEROS
BARCELONA.

Querida Anna:

En los títulos que son para dos jugadores, encontrarás escrito en la caja GAME LINK, lo cual significa que conectando dicho cable, podrás jugar con dos consolas, y por lo tanto, dos jugadores. La mayoría de los juegos considerados aventuras, están pensados para que sólo un personaje sea el protagonista. Si hubiera dos, tendría que ser alternativo, no para jugar a la vez, y eso no es demasiado interesante, ¿no crees?...

Sin embargo, la mayoría de los juegos competitivos, es decir, de deportes, coches, naves... están pensados para dos jugadores, porque, de lo que se trata es de vencer a tus contrincantes, y tiene mayor emoción poder jugar en equipos...

Respecto a los gastos de envío, no dependen de la distancia, sino del peso, y te puedo decir, que para nuestro BAZAR, dichos gastos son aproximádamente de 250 ptas.

¡Hasta muy pronto!

Tu amigo,
MARIO

Si tienes alguna duda, o quieres hacernos cualquier consulta: ¡llámanos!.

TUS MEJORES ALIADOS

Alíate con los dos Super Accesorios de SUPER NINTENDO. Ganarás en todos los frentes de la diversión.

El **Nintendo Scope**, un bazooka inalámbrico de casi un metro de largo que funciona por infrarrojos. Disfruta al máximo de los 6 juegos de acción que van incluídos en tu Nintendo Scope. Y el **Mario Paint**, un ratón y un cartucho que se las pintan solas.

Con él podrás crear tus propias imágenes e inventar nuevas dimensiones, eligiendo colores, texturas e ilustraciones. Ponles música y pásalos a video para que todos lo vean.

Con unos aliados así, nunca perderás.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41